Fabio Rossi

Dizionario dei VIDEOGAME

DOMINO • AVALLARDI



Domino

FABIO ROSSI

Dizionario dei
VIDEO*GAME*

A.VALLARDI

Prima edizione: novembre 1993

ISBN 88-11-90422-6

Prefazione

Quando viene nominata la parola "videogame" molti pensano immediatamente ai labirinti pieni di puntini di "Pac-Man" o alle schiere extraterrestri di "Space Invaders".
Da più di vent'anni, però, nel mondo vengono prodotti circa tre nuovi videogiochi ogni giorno, e questa sterminata produzione nasconde parecchie sorprese, spesso ignote persino ai numerosi appassionati che ogni mese acquistano una o più riviste specializzate all'edicola di fiducia. Dai complicatissimi simulatori militari al semplice giochino tratto dal cartone animato di effimero successo, dal puro intrattenimento dei cammelli mutanti di Jeff Minter alle lezioni di neurochirurgia di "Life & Death 2", dai role playing games che permettono di interpretare intere saghe fantasy agli adventure con cui si può modificare la

trama dei film di successo, i videogiochi sono un media dalle infinite sfaccettature.
Purtroppo, parlare di tutte le migliaia di giochi che spesso restano in vendita solo per un paio di settimane è davvero impossibile, così come nessuno riuscirà mai a catalogare gli innumerevoli autori e le società che operano (o hanno operato) nel settore.
Con questo "*Dizionario dei Videogame*" abbiamo voluto allora ricordare i titoli più innovativi e originali, i capostipiti dei vari generi e i personaggi – umani e digitali – più caratteristici dell'ambiente del divertimento elettronico.
In molti casi è stato necessario utilizzare termini tecnici, così sono nati i rimandi alle voci relative, che hanno richiesto ulteriori chiarimenti e così via, in un gioco di scatole cinesi la cui compilazione è stata estenuante ma, tutto sommato, piuttosto divertente.
Se accettate un consiglio, vi suggerirei di non cercare il vostro videogame preferito per poi rischiare di arrabbiarvi se (come è probabile) non lo trovate elencato: piuttosto, aprite una pagina a caso e cominciate a leggere da lì, saltando da una voce all'altra quando trovate un rimando che vi sembra particolarmente interessante. In questo modo, potreste finire con lo scoprire cose di cui non immaginavate

nemmeno l'esistenza. Dopotutto, siamo qui per giocare, no?

Fabio Rossi

Avvertenze: Alcune spiegazioni tecniche riportate possono sembrare all'esperto imprecise o superficiali. Il motivo è da identificarsi unicamente nella necessità di divulgare in poche righe concetti spesso molto complessi, che vengono dettagliati in tutt'altro genere di pubblicazioni.

Nel *Dizionario* appaiono inoltre numerose parole in *corsivo*. Questa soluzione indica un rimando alla voce relativa, in cui si troveranno delucidazioni sul termine.

"Dall'altra parte dello schermo
sembrava tutto così facile..."
Jeff Bridges, da *'Tron'*

"Ready!"
Pac-Man

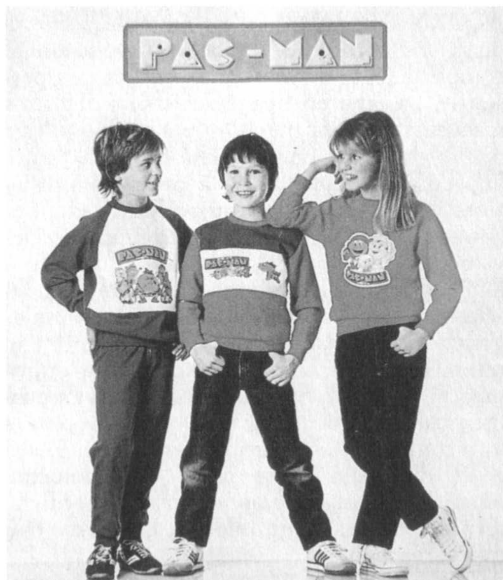
1-UP Denominazione con cui viene indicato un *bonus* che aumenta di un'unità le *vite* a disposizione di un giocatore. Il nome deriva da una sorta di standardizzazione della forma del bonus in questione avvenuta negli ultimi tempi; dopo anni di anonimi frutti o simboli grafici non immediatamente riconoscibili, sempre più autori e produttori hanno infatti optato per identificare la funzione dell'elemento con il suo aspetto, facendolo così apparire come una piccola scritta sullo schermo. Queste vite-bonus esistono anche – ma con minor diffusione – in diversi formati quali "2-Up", "3-Up" e così via.

3D Abbreviazione di "tre dimensioni". La ricerca della tridimensionalità è sempre stata un grande cruccio per gli autori di videogiochi, continuamente impegnati nel tentativo di realizzare immagini il più possibile realistiche e coinvolgenti. Nel corso degli anni sono state proposte varie soluzioni, dai poco pratici oc-

chialini rossi e verdi già sperimentati in campo cinematografico all'*olografia*. Purtroppo le limitazioni legate all'efficienza e ai costi elevati delle tecnologie richieste non hanno ancora permesso una diffusione su larga scala di videogiochi tridimensionali di buona qualità, nonostante si siano ottenuti discreti risultati utilizzando occhiali stereoscopici a cristalli liquidi (vedi *stereoscopia*).

3DO Sistema multimediale basato su *CD-ROM* concepito come nuovo standard del mercato. Sviluppato dal colosso nipponico Matsushita (Panasonic, Technics, ecc.) in collaborazione con Time Warner, *Electronic Arts*, e AT&T, il 3DO (acronimo di "*3D*-Opera") è stato lanciato nel tardo 1993 immediatamente supportato dalle principali *software house* di tutto il mondo. Le spettacolari caratteristiche tecniche della macchina (*microprocessore* RISC ad alta velocità, svariati milioni di colori visualizzabili su schermo, ecc.) la rendono tecnologicamente al di sopra di qualsiasi prodotto per utilizzo domestico, dai quali si differenzia peraltro per la filosofia stessa di funzionamento, basato sull'elaborazione di dati digitalizzati.

ABBIGLIAMENTO La storia insegna che, nonostante tutti gli sforzi degli addetti al *merchandising*, moda e videogiochi non riescono



Abbigliamento

proprio a trovare un'intesa. Nel corso degli anni sono stati infatti presentate numerose collezioni di capi d'abbigliamento ispirati ai videogame, ma sempre con scarso successo.

ACORN ARCHIMEDES Computer che, a detta dei produttori, doveva rivoluzionare completamente il mondo dell'informatica personale. La caratteristica più eclatante di questa macchina lanciata nel 1987 era la sua *CPU* a 32-*bit*, dotata di una capacità di calcolo pura impressionante che lasciava presagire prestazioni fenomenali sia in campo ludico che per applicazioni più seriose. Il costo piuttosto elevato dell'Archimedes spaventava anche i più fanatici cultori dell'informatica, ma molti si lasciarono convincere all'acquisto dal fantasmagorico videogioco "Virus", uno dei primi (e ultimi!) programmi disponibili per la nuova macchina. Il vero problema sorse però a pochi mesi dal lancio del computer, quando fecero la loro comparsa nei negozi le versioni per *Amiga* e *ST* di quello stesso gioco, assolutamente identiche all'originale nonostante le specifiche tecniche tragicamente inferiori di queste due ultime macchine...

ACORN BBC Prodotto dalla Acorn su specifiche della rete radio-televisiva inglese BBC nei primi anni ottanta, questo *computer* deve la maggior parte del suo successo in campo videoludico all'essere stato per molti anni l'unica *macchina* su cui era possibile giocare al celeberrimo "*Elite*" di *David Braben*. Utilizzato in

quasi il 60% delle scuole britanniche come supporto unico nelle aule di informatica, è stato distribuito anche in Italia nel 1985. Disponibile in due versioni con diverse dotazioni di *memoria*, l'Acorn BBC è stato presto soppiantato dal *Commodore 64*.

ACTION MAT Poco diffusa *periferica* per *NES* costituita da un tappetino in materiale plastico in cui sono installati sensori a pressione. Il giocatore vi sale con tutto il corpo, e controlla l'azione del gioco (specie se sportivo) correndo e saltando sul posto. Ideale per mantenersi in forma in maniera divertente, l'Action Mat viene venduto con una *cartuccia* progettata per migliorare le doti atletiche dei giocatori stimolando particolari movimenti con giochi appositi.

ACTIVATOR, THE Annunciato dalla *Sega* nel 1993, "The Activator" è un sistema di comando per videogame che permette di interagire con ciò che accade sullo schermo mediante i movimenti di tutto il corpo. Compatibile solo con il *Megadrive*, è costituito da otto pannelli che vengono adagiati sul pavimento e che "avvolgono" il giocatore con raggi infrarossi. Ogni interferenza nel percorso dei raggi causata da un movimento viene interpretata dalla *macchina* e tradotta in un comando trasmesso

al personaggio su schermo, che riproduce il movimento. Il sistema, benché di efficacia limitata, risulta particolarmente interessante se utilizzato con *beat 'em up* o giochi di genere sportivo.

ACTIVISION *Software house* fondata nel 1980 da Jim Levy, *David Crane*, Larry Kaplan, Alan Miller e Bob Whitehead, tutti ex dipendenti della *Atari*. Lo scopo degli autori era di rivoluzionare un'industria monopolizzata da tre grandi multinazionali (*Atari*, *Mattel* e *Philips*) come produttori indipendenti, gratificando al tempo stesso gli autori, che sino ad allora erano impiegati a stipendio fisso il cui nome non appariva mai sui monitor dei giocatori. Fortunatamente l'impresa ebbe successo, e la pubblicazione dei pur discutibili primi titoli della Activision segnò l'inizio dell'età dell'oro nel mondo dei videogiochi.

ADAM Vedi *Coleco Adam*.

ADAMS, SCOTT Autore di *avventure* per computer. Entrato nel mercato dei videogiochi con la Adventuresoft come importatore di giochi d'avventura dagli Stati Uniti in un periodo in cui non esistevano ancora autori europei degni di nota in quel settore specifico, Adams deve la sua fama soprattutto a programmi come "The Count", "Adventure Island" o "Voo-

doo Castle", sviluppati dopo avere attentamente studiato analoghi prodotti statunitensi. Quando il genere iniziò a perdere di interesse per i giocatori, attratti dalla grafica spettacolare dei giochi d'azione permessi dagli *home computer* della seconda generazione, Adams contrattaccò con la linea di *avventure grafiche* della serie Questprobe, uno dei maggiori successi di tutti i tempi nel campo degli *adventure*.

ADVENTURE Vedi *Avventura*.

AEROBIC JOYSTICK Questo originale sistema di controllo per videogame fu il primo di una schiera piuttosto nutrita di *periferiche* che univano il fanatismo per l'esercizio fisico caratteristico di certi ceti sociali statunitensi alla sempre crescente diffusione del divertimento elettronico. In questo caso, al *joystick* veniva unita la cyclette di casa, i cui pedali andavano a sostituire il *pulsante di fuoco*. Come è facile intuire, la rapidità di sparo dipendeva dalla velocità di rotazione del volano, costituendo un incentivo a prestazioni sempre più massacranti tanto per il giocatore quanto per i suoi avversari digitali. L'Aerobic Joystick non riuscì a ottenere un grande successo oltre i confini della West Coast per diversi fattori, fra cui una certa carenza di giochi adatti al sistema di co-



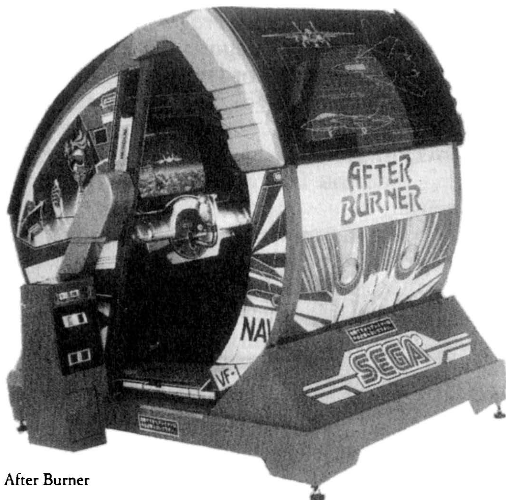
Aerobic joystick

mando e la preoccupante superiorità numerica degli individui raziocinanti.

AEROBICS Prodotto nel 1986 per Commo-

dore 64 e Apple II, questo *programma* non ricade direttamente nella categoria dei videogiochi, ma merita di essere ricordato quale ispiratore del poco prolifico genere dei "giochi atletici", in cui il giocatore partecipa con le proprie prestazioni ginniche all'azione sullo schermo, generalmente mediante l'impiego di *periferiche* dotate di sensori di movimento. Il programma sfruttava il boom dell'aerobica di quegli anni per coinvolgere l'utente in sessioni di allenamento di diversi livelli di difficoltà gestite da un'insegnante malamente digitalizzata di cui bisognava ripetere i movimenti a tempo di musica.

AFTER BURNER *Coin-op* della Sega che utilizza le tecniche grafiche già collaudate con "*Out Run*" e "Space Harrier" per proiettare l'utente in una battaglia aerea ai comandi di un caccia simile agli F-14 in dotazione all'aviazione americana. L'azione è presentata in *soggettiva* e consiste in poco più di un tiro al bersaglio con missili autocentranti e mitragliatrici di bordo sulle formazioni di jet avversari, con una componente di pilotaggio molto limitata. Il gioco è diventato famoso per lo più per il *cabinato* che ne costituiva la versione deluxe, in cui il giocatore prendeva posto seduto e bloccato da una scenografica cintura di sicurezza. Durante la partita il sedile rollava e beccheg-



After Burner

giava seguendo l'azione sullo schermo con inclinazioni massime di circa 30° – un realismo dinamico ineguagliato per molti anni a venire.

AIRBORNE RANGER Prodotto dalla *MicroProse* nel 1987, questo innovativo programma costituisce un vero e proprio mistero o, per meglio dire, un interessante caso di marketing. Il gioco è una *simulazione* di azioni di fanteria

d'assalto ragionevolmente accurata: lo scopo è infatti di portare a termine una serie di missioni di incursione controllando ogni azione di un soldato paracadutato in territorio nemico. Come sempre nei prodotti di questa *software house* ogni elemento del programma si basa su dati militari forniti dalla NATO e lo svolgimento della partita è estremamente realistico, coinvolgente e tutto sommato istruttivo anche per un pacifista convinto, che può venire a conoscenza delle complesse tattiche e degli strumenti impiegati anche in azioni antiterroristiche. Nonostante questo – e l'aspetto audiovisivo molto ben curato – "Airborne Ranger" è a tutt'oggi annoverato fra i fallimenti della MicroProse.

AIVA Sigla della Associazione Italiana di Video Atletica, organizzazione fondata nel 1984 che costituisce l'unico serio tentativo di dare una dignità sportiva ai videogame nel nostro paese. L'impresa, ideata da alcuni recordmen italiani, si rivelò un fallimento nonostante i ripetuti tentativi promozionali, fra cui la nomina a Presidente Onorario del noto showman Renzo Arbore e il supporto di molte pubblicazioni di settore. Constatata la scarsissima disponibilità dei noleggiatori di *coin-op* e dei gestori di *sale giochi* e l'inspiegabile indifferenza del pubblico degli appassionati, la AIVA si sciolse



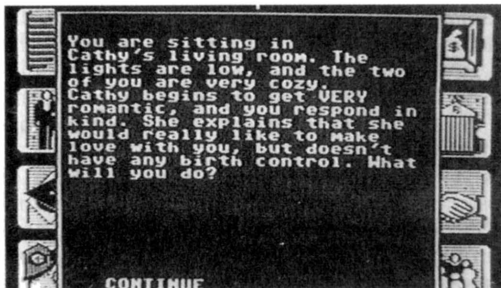
AIVA

poco tempo dopo: analoghi tentativi compiuti negli anni successivi ebbero ancora meno successo, relegando ancora una volta il gioco elettronico al ruolo di passatempo occasionale.

ALPHA WAVES Prodotto dalla francese Infogrames nel 1990, questo strano *platform game* in *grafica poligonale* va ricordato come il piuttosto ridicolo tentativo di sfruttare la moda "new age" per promuovere un videogioco. Una particolare *opzione* del *programma* permetterebbe infatti – almeno secondo i comunicati stampa e le pubblicità – di "raggiungere giocando stati di rilassamento psicofisico e di coscienza più elevata grazie alle immagini e ai suoni generati dal computer, progettati per sti-

molare la produzione di onde Alfa nel cervello dell'utente". È forse superfluo aggiungere che il gioco non ha alcun effetto se non quello placebo (autoindotto) sui giocatori più creduloni, e quello di innervosire con la sua pessima qualità tutti gli altri.

ALTER EGO Affascinante esperimento di psico-sociologia tentato dalla *Activision* nel 1986 con un prodotto di notevoli dimensioni (in termini di *memoria*) concepito da uno psicologo dell'UCLA, la principale università di Los Angeles. Il gioco consiste in una sorta di *simulazione* di un intero ciclo vitale umano: l'utente crea il proprio alter ego digitale rispondendo alle molte domande di un test introduttivo e ne segue le gesta dal momento della nascita a quello della dipartita, influenzandone gli sviluppi col rispondere alle domande poste periodicamente dal programma. Questo permette di riaffrontare alcune situazioni-chiave del proprio passato (conflitti generazionali, i primi approcci col sesso, l'ingresso nel mondo del lavoro, la carriera scolastica, ecc.) sperimentando i probabili risultati di comportamenti alternativi a quelli effettivamente tenuti e di "prepararsi" al futuro sotto la tranquillizzante guida di uno psicologo elettronico. Prodotto in due versioni (maschile e



Alter ego

femminile), "Alter Ego" è forse il miglior esempio di programma educativo mai prodotto, e ha avuto un successore in "Mindmirror" (trad. "specchio della mente"), alla cui realizzazione ha partecipato il discusso ma senza dubbio geniale Timothy Leary, noto per i suoi studi sulla *realtà virtuale* e in passato per l'invenzione dell'LSD.

ALTOPARLANTE Componente che produce fisicamente il sonoro dei giochi. Esistono vari tipi di altoparlanti, ma tutti funzionano secondo lo stesso principio: degli impulsi elettrici vengono trasformati in vibrazioni (in genere da una bobina o da un cristallo) trasmesse a una membrana che sposta l'aria provocando

onde che vengono percepite dall'orecchio come suoni.

AMIGA Vedi *Commodore Amiga.*

AMOS *Linguaggio* di programmazione pubblicato dalla Mandarin Software per il computer *Amiga* e specificamente rivolto a chi desidera "fare da sé" un videogioco. Efficiente e relativamente semplice da usare, l'AMOS permette di realizzare giochi anche complessi di notevole qualità, benché non paragonabili per raffinatezza e velocità di esecuzione ai programmi in *LM*. Questo non ha tuttavia impedito ad alcune *software house* di pubblicare in AMOS titoli particolarmente ben riusciti che fanno anzi delle loro origini (obbligatoriamente dichiarate) un punto di forza, spronando gli acquirenti a modificare e migliorare il prodotto.

AMSTRAD CPC464 *Home computer* lanciato nel 1984 dalla *Amstrad*, il *CPC464* ha raccolto consensi solo in Inghilterra e Francia, senza riuscire a imporsi nel resto del mondo. La *macchina*, dotata di registratore incorporato per l'utilizzo di *software* su *cassetta*, ha immediatamente annichilito il suo diretto concorrente, il *Sinclair QL* lanciato nello stesso periodo, ma non ha avuto grande successo rispetto al *C-64* e allo *ZX Spectrum.*

AMSTRAD Grande produttrice britannica di elettrodomestici e hi-fi a basso costo fondata da Alan Sugar, l'Amstrad Consumer Electronics entrò nel mondo videoludico nel 1984, lanciando l'*home computer CPC464*, che riscosse un buon successo di vendite in Inghilterra e in Francia e venne seguito da modelli tecnicamente più avanzati. Nel 1986 la società ha rilevato la *Sinclair*, al costo di oltre cinque milioni di sterline e, dal 1992, distribuisce in occidente il *Mega PC* della *Sega*.

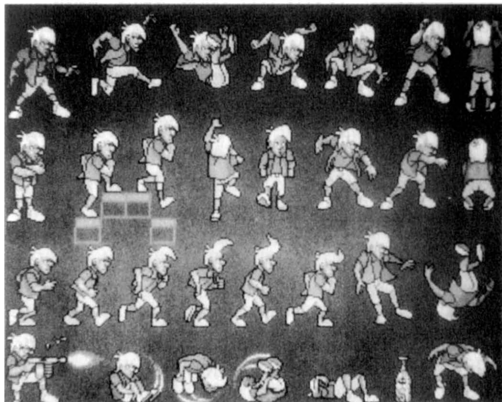
AMSTRAD GX4000 Versione "*console*" dell'*Amstrad CPC464*, lanciata sul mercato nel 1990 a prezzi vantaggiosissimi. Le specifiche tecniche nettamente inferiori a quelle offerte dalla concorrenza ne sancirono tuttavia l'insuccesso. Il fallimento del *GX4000* fu una delle peggiori catastrofi del settore, reso ancora più spettacolare dal comportamento di alcune *riviste di settore* inglesi, che lo regalavano mensilmente all'autore della peggiore lettera giunta in redazione.

ANDROMEDA SOFT *Software house* ungherese fondata dal commerciante Robert Stein in società con lo scacchista David Levy. Per reclutare personale, i due indissero un concorso che premiava i migliori autori di videogiochi del paese: l'immenso riscontro di

pubblico ottenuto rese la Andromeda Soft la principale fonte di *software* per *C-64* nel periodo del suo lancio, mentre negli anni successivi l'unico prodotto di un certo interesse fu il pur mediocre "Scarabaeus", un *gioco di labirinto* pubblicato nel 1988 e subito dimenticato.

ANIMAZIONE Come accade con i disegni animati, anche nei videogiochi l'illusione del movimento è data dalla rapida successione di una serie di *schermate* che presentano lievi dif-

Alcuni fotogrammi di animazione del protagonista di "Premiere" della Core Design.



ferenze fra l'immagine visualizzata e quella precedente. Ciò comporta ovviamente l'inserimento in *memoria* dei vari *fotogrammi* che compongono un movimento da parte dei *grafici*, sempre più spesso aiutati da appositi *editor* per lo "in-betweening", ovvero il disegno automatico dei fotogrammi intermedi fra una posizione chiave e un'altra. La fluidità dell'animazione dipende dalla frequenza con cui viene ridisegnata un'intera schermata: il valore minimo fisiologicamente accettabile per un effetto soddisfacente è di 24 immagini al secondo.

ANOTHER WORLD *Avventura dinamica* pubblicata originariamente per *Amiga* dalla *Delphine Software* nel 1992. La particolarità del gioco sta tutta nel sistema grafico utilizzato, un'intelligente applicazione del *motore* per *grafica poligonale* che la società aveva inaugurato con il poliziesco "Cruise for a Corpse". L'intuizione è stata di limitare la *grafica* delle parti giocabili a una rappresentazione bidimensionale che, oltre a dare al *programma* un look molto caratteristico, permette un'*animazione* estremamente fluida e realistica. Questo fattore, combinato ad avvincenti intermezzi animati e all'assenza totale di testi e dialoghi – il che rendeva istantaneamente "universale" il gioco – hanno fatto di "Another World" un



Another World

immediato successo, presto replicato col simile ma più complesso "Flashback".

ANTIALIASING Le immagini su schermo sono formate da *pixel* di forma quadrata più o meno grandi a seconda della *macchina*, che vengono accesi o spenti con diversi colori. Questo è il motivo per cui nei primi videogiochi, capaci di gestire un numero inferiore di pixel e di colori rispetto alle macchine attuali, le figure diagonali presentavano il caratteristico aspetto "seghettato" o "a mosaico". Per prevenire l'effetto, attualmente viene impiegata la tecnica dell'antialiasing, ossia di "addolcimento" dei contorni delle immagini. Lo scopo si raggiunge inserendo – spesso automatica-

mente – sui bordi di un elemento grafico singoli pixel di diverse sfumature dello stesso colore impiegato nella figura principale.

APPLE II Uno dei primissimi *home computer* della storia, l'Apple II è stato lanciato nel 1979 dalla Apple Computer di *Steve Jobs*. Dotata di specifiche tecniche eccellenti, questa *macchina* è stata uno dei più grandi successi del settore, su cui sono stati sviluppati i primi videogiochi per il mercato domestico.

APPLICAZIONE In questo contesto, *programma* con scopi differenti dall'intrattenimento.

APSHAI Prodotta dalla *Epyx* nei primi anni '80, la serie di Apshai (costituita da "Temple of Apshai" e dai *data disk* "Upper Reaches of Apshai" e "Curse of Ra") è riconosciuta come il primo *gioco di ruolo* su computer ad avere ottenuto un successo di massa, benché il genere fosse stato inaugurato da *Ultima* di *Richard Garriott*, distribuito solo per posta in un limitatissimo numero di copie. La saga di Apshai si arricchì presto di "Gateway to Apshai", il primo gioco d'azione a impiegare parametri numerici variabili per definire le caratteristiche del protagonista, e venne riproposta dieci anni dopo – questa volta con molto meno successo – con "The Temple of Apshai Trilogy",

che replicava esattamente la struttura di gioco originale con una veste grafica aggiornata.

AQUARIUS Vedi *Mattel Aquarius.*

AQUAVENTURA Prodotto della *Psygnosis* che può senza dubbio essere ricordato come il videogioco con la più lunga gestazione di tutti i tempi. Annunciato originariamente nel gennaio 1988 con un *demo* che mostrava incredibili e originalissimi effetti grafici, il *programma* finito venne pubblicato solo nell'agosto del '92 dopo una serie pressoché infinita di annunci, smentite e ritardi. Inutile a dirsi, il tempo non aveva per nulla favorito la qualità di "Aquaventura", che risultò alla fine essere solo un banale *shoot 'em up* tridimensionale, persino inferiore ai generalmente notevoli standard della casa inglese.

ARCADE Contrazione dall'inglese "penny arcade", ossia "sala giochi", il termine indica i giochi d'azione basati sulla rapidità di reazione del giocatore. All'interno di giochi di una certa complessità, vengono definite "sequenze arcade" quelle in cui il dinamismo prevale sulla tattica e il ragionamento.

ARCADE ADVENTURE Vedi *Avventura Dinamica.*

ARCHIMEDES Vedi *Acorn Archimedes.*

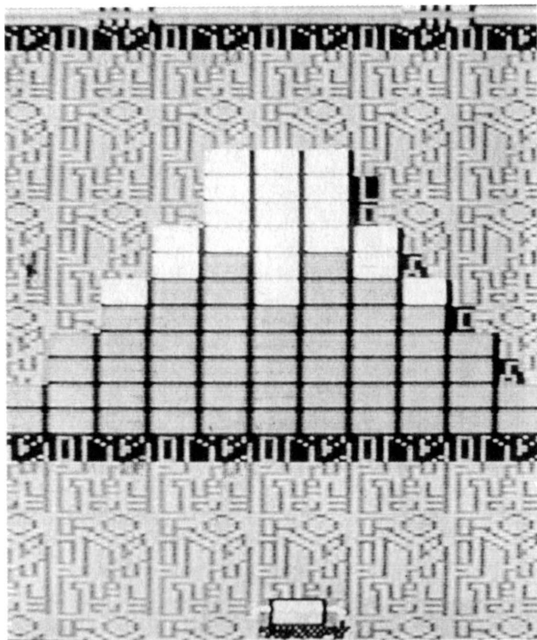
ARCHON Realizzato dalla Freefall Associa-

tes di Paul Reiche III, "Archon" è stato nel 1983 il primo *programma* a presentare un utilizzo alternativo del *computer* nei giochi strategici, che sino ad allora sfruttavano il monitor come un semplice equivalente della scacchiera o dei più diffusi piani di gioco in cartoncino. Come in una partita di scacchi, questo gioco contrappone due gruppi di pedine su una scacchiera: le differenze sono nelle pedine stesse (ispirate alla letteratura *fantasy*) e nel modo in cui si scontrano. Quando due personaggi si incontrano su una stessa casella, inizia infatti una sequenza *arcade* in cui le pedine si animano assalendosi con clave, archi, incantesimi e proiettili di vario tipo. Se a questo si aggiunge una scacchiera che varia le proprie caratteristiche nel tempo, avvantaggiando ora uno, ora l'altro avversario, è facile capire le ragioni del successo di questo gioco, di cui vennero prodotti anche due *sequel*, di qualità notevolmente inferiore.

ARGONAUT SOFTWARE Società fondata da *Jez San* specializzata nella realizzazione di *motori* per grafica *vettoriale*. Assurta alla gloria con il limitato ma rapido *shoot 'em up* "Starglider" su *Amiga*, la Argonaut ha proseguito le sue ricerche con i poligoni pieni di "Starglider II" e le superfici arrotondate e ombreggiate

del deludente "Birds of Prey". Gli autori della Argonaut si sono poi dedicati allo sviluppo del *chip F/X* per il *Super NES*, che ha inaugurato la moda dei chip grafici addizionali per *console*.

ARKANOID Uscito originariamente nel 1986 come *coin-op* della *Taito*, "Arkanoid" non è altro che una riedizione dell'ancestrale "*Break Out*". Anche in questo caso lo scopo del giocatore è abbattere una serie di mattoncini colorati facendovi rimbalzare contro una pallina, che deve essere tenuta in gioco con una racchetta che si muove nella parte bassa dello schermo. Le differenze rispetto all'originale si risolvono nella disposizione dei mattoncini (diversa in ognuno dei 36 *livelli* che compongono il gioco), nella presenza di *bonus* nascosti che cadono verso la racchetta quando vengono abbattuti mattoncini particolari, e in una serie di alieni di forma geometrica che vagando per lo schermo deflettono la pallina quando vengono colpiti. Anche a distanza di anni dalla sua prima comparsa, il semplice schema di gioco ottenne un enorme successo che diede luogo a un'infinità di *cloni* e a un *sequel* intitolato "Arkanoid 2 - Revenge of Doh", che dopo avere riscosso ulteriori consensi nelle versioni domestiche venne convertito in *coin-op*.



Arkanoid

ASSOFT Società italiana per la tutela dei diritti d'autore sul *software*, che opera prevalentemente al di fuori del settore ludico, che pure è il più colpito dal fenomeno della *pirateria informatica*. In altri paesi, associazioni analoghe come la britannica FAST sono riuscite ad arginare le perdite delle *software house* specializzate in prodotti ludici con una politica decisamente aggressiva adeguatamente supportata dalle forze di polizia.

ASTEROIDS Prodotto dalla *Atari* nel 1977, questo *coin-op* ha rivoluzionato l'industria dei giochi a gettone con le sue numerose caratteristiche innovative, a partire dal *monitor vettoriale* in bianco e nero che, aggirando i problemi di scarsa *risoluzione* tipici delle *macchine* di quel periodo, permetteva un'*animazione* molto fluida e una grafica ultraprecisa presto imitate da molti produttori. Scopo del gioco è semplicemente distruggere con la propria astronave una serie di meteoriti che si scindono in parti sempre più piccole quando vengono colpite. Per la prima volta nella storia dei videogame, però, il giocatore poteva muoversi liberamente su tutto lo schermo, controllando persino l'accelerazione del proprio veicolo. Questo schema di gioco molto aperto, non più subordinato al movimento sempre identico degli elemen-

ti controllati dal computer (come gli alieni di *Space Invaders* o i claustrofobici mattoni di *Super Breakout*) rappresentava l'altra grande novità di "Asteroids", sottolineata dalla possibilità – spesso equivalente al suicidio – di utilizzare la funzione di *iperspazio*, dimenticata dai tempi di *Space War*. I giocatori apprezzarono sin troppo la nuova libertà, e in molti casi preferivano lasciare un solo asteroide sullo schermo per scorrazzarvi in tutta tranquillità, prolungando le partite oltre i limiti ritenuti accettabili per garantire un sufficiente incasso al gestore; per risolvere il problema le prime macchine furono ritirate e modificate aggiungendo la presenza di astronavi extraterrestri armate che nella maggior parte dei casi eliminavano i tiratardi e, per la prima volta nella storia, la *vanity board*.

ASTRON BELT Lanciato dalla *Sega* nel 1982, "Astron Belt" è stato il primo *laser game* della storia, realizzato in collaborazione con la Pioneer. Il *coin-op* era uno *shoot 'em up* in cui il giocatore controllava una navicella dotata di laser attraverso una serie di scenari tratti dalla serie di telefilm giapponesi "Battaglia nelle Galassie". Il semplicistico schema di gioco vedeva il suo punto di forza solo nelle immagini di qualità televisiva dei fondali, e i tecnici della Sega si

videro costretti a rivederne il *concept*. Il risultato fu una versione avanzata del gioco distribuita a partire dall'84 in cui erano presenti anche sezioni "di pilotaggio" in cui bisognava penetrare in canyon sempre più contorti senza sfracellare la propria astronave contro le pareti rocciose. A tutt'oggi uno dei laser game più curati e riusciti, "Astron Belt" è comparso più volte sotto forma di *demo* di una fantomatica *console* basata su videodisco della Pioneer, purtroppo mai materializzatasi in forma definitiva.

ATARI Società fondata da *Nolan Bushnell*, Ted Dabney e Al Alcorn, la Atari ha conosciuto un grande successo a partire dalla fine degli anni '70 con la produzione di *coin-op* e con l'*Atari VCS*. Nel 1980 il VCS 2600 aveva conquistato il 44% del mercato americano dei videogiochi, e nel 1982 il fatturato dell'azienda raggiunse l'impressionante cifra di 1.7 miliardi di dollari. Subito dopo una crisi generale del settore coinvolse anche questa società, che nonostante i ripetuti lanci di nuovi sistemi non riuscì a riprendersi sino al 1986 con la commercializzazione dell'*Atari ST* che ottenne, soprattutto un Inghilterra, un buon successo prima di venire soppiantato dall'*Amiga*. Nel 1990 la Atari realizzò la prima console portatile a colori, il *Lynx*, ben presto però surclassata nel-

le vendite dal *Game Gear*, introdotto un anno dopo. Sempre più in crisi finanziaria, la Atari ha in seguito lanciato il "Falcon", un'ottima *macchina* passata però del tutto inosservata.

ATARI FALCON Introdotto nel 1993, il Falcon è il successore dell'*Atari ST*, di cui presenta lo stesso chassis. La *macchina* è un 32-*bit* in grado di visualizzare oltre 65.000 colori su schermo con una risoluzione grafica di 768 × 480 *pixel*. Nonostante le impressionanti caratteristiche tecniche, l'ultimo nato in casa *Atari*, non supportato sufficientemente, non ha incontrato il favore del pubblico, compromettendo ulteriormente le già precarie condizioni economiche della compagnia.

ATARI LYNX Unica *console* portatile a 16-*bit* attualmente disponibile sul mercato e primo sistema portatile a colori, il Lynx è stato lanciato nel 1989. La *CPU* della macchina è affiancata da due *chip* ausiliari che si occupano di grafica e sonoro. Capace di visualizzare 16 colori contemporaneamente su schermo da una tavolozza di 4096 sfumature con una risoluzione di 160 × 102 *pixel*, è dotato di quattro canali audio in stereofonia. Nonostante le invidiabili specifiche tecniche, la macchina non è riuscita a imporsi su larga scala a causa della penuria di *software*. Sul finire del 1990 è stato

introdotto sul mercato il Lynx 2, tecnicamente identico al precedente, ma di dimensioni inferiori.

ATARI ST Fra i primi computer della nuova generazione a 16-*bit*, la serie ST della *Atari* usa come *CPU* il *chip* MC68000 della Motorola. Capace di notevoli prestazioni audiovisive, è stato il primo *home computer* a utilizzare un sistema di comandi a *icone* molto simile a quello introdotto dai *Macintosh* della *Apple* e chiamato "GEM", che costituì un'incredibile innovazione al momento del lancio, nel 1985. L'ST ebbe inizialmente un'ottima diffusione – specie in Inghilterra – per essere poi sopravanzato dal suo diretto concorrente, l'*Amiga*. Attualmente questa *macchina* è totalmente scomparsa dall'ambiente ludico, per essere utilizzata prevalentemente in ambito musicale, dove costituisce un'interessante alternativa al Macintosh.

ATARI VCS 2600 Acronimo di "Video Computer System", il VCS è stato la prima vera *console* domestica, vanto e gloria della società statunitense per quasi un decennio. Distribuita a partire dalla seconda metà degli anni '70, la macchina aveva specifiche tecniche ridicole secondo gli standard attuali: fra i dati più eclatanti ricordiamo una *memoria* interna

di soli 128 *byte*, con *cartucce* che raggiungevano in media i 4 *K* di memoria. Supportato da dozzine di produttori indipendenti di *software*, il VCS aveva a disposizione più di un migliaio di diversi titoli: questo spinse alcuni concorrenti a produrre *interfacce* e *macchine* completamente compatibili come la console *Gemini* o l'*Espansione* Numero 1 della *Coleco*, che permetteva di utilizzare le cartucce in formato VCS sulla console *Colecovision*. Nel corso degli anni sono state presentate dal produttore diverse console che avrebbero dovuto sostituirlo, come l'Atari 7200 o l'Atari 5200, ma senza mai ottenere un successo paragonabile a quello del capostipite.

ATARI XL Linea di *home computer* prodotta nel 1984, ebbe un notevole successo soprattutto per la *compatibilità* con la vecchia serie 400. Le nuove macchine, dotate di caratteristiche nella media per i prodotti di quel periodo, potevano così contare su un parco di diverse migliaia di titoli, purtroppo di difficile reperibilità nel nostro paese.

ATTACK OF THE MUTANT CAMELS Variante particolarmente surreale di *Defender* realizzata originariamente per *Commodore 64* da *Jeff Minter*, questo *programma* vede il giocatore nel ruolo di antagonista di un'orda

di giganteschi *cammelli mutanti* alla guida di una navicella dotata di laser. Velocissimo, rumorosissimo, coloratissimo e quasi incomprensibile come tutti i giochi di questo *programmatore*, il titolo diede il via alla produzione di *software* "underground" che sconvolse le vite e le menti di innumerevoli utenti di *computer* in tutto il mondo con prodotti indefinibili quali "*Moondust*" e, più recentemente, "*Top Banana*".

AUTOFIRE In italiano, "*Fuoco Automatico*". Funzione per cui tenendo premuto il *pulsante di fuoco* si ottiene lo stesso effetto di una rapidissima successione di pressioni, ossia, di solito, raffiche implacabili di proiettili o raggi laser. È facile immaginare l'utilità dell'autofire in molti generi di videogame, primi fra tutti gli *shoot 'em up*, ed è questo il motivo per cui diversi produttori di *hardware* hanno realizzato nel corso degli anni adattatori da frapporre fra il *joystick* e la *macchina* utilizzata o comandi particolari in cui la funzione di fuoco automatico viene controllata da un apposito interruttore posto vicino al pulsante o da un potenziometro che modifica persino la frequenza degli impulsi.

AVS Nome con cui venne lanciata nell'estate del 1983 la rivoluzionaria *console programma-*

bile della *Nintendo*, presto ribattezzata "*NES* - Nintendo Entertainment System".

AVVENTURA Genere di gioco caratterizzato nella sua forma originaria dalla totale mancanza di azione, sostituita da descrizioni testuali. Come in un *gioco di ruolo* (giocato fra esseri umani, non su computer!) il *computer* proponeva una descrizione testuale di un ambiente, dei personaggi e degli oggetti con cui si poteva interagire in un dato momento, e il giocatore rispondeva inserendo con la tastiera un comando composto da un verbo e un oggetto, come per esempio: "Vai Nord", "Prendi Spada", "Interroga Minotauro", ecc. Il computer calcolava l'effetto del comando, proponeva consequenzialmente una nuova descrizione e il gioco (nel 99% dei casi in lingua inglese) procedeva sino alla "morte" del giocatore o al raggiungimento dello scopo finale, che poteva andare dal ritrovamento di un tesoro alla fuga da una prigione, allo smascheramento di un complotto e così via. Nel corso degli anni i giochi d'avventura si sono evoluti sino a comprendere comandi sempre più complessi e si sono trasformati generando i nuovi filoni delle *avventure grafiche, dinamiche, iconiche*, ecc.

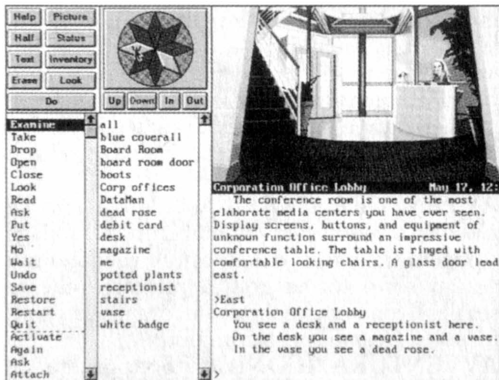
AVVENTURA DINAMICA Genere di gioco in cui l'aspetto degli scontri con avversari è

molto limitato e l'azione è per lo più rivolta alla soluzione di enigmi. In questi giochi di solito il protagonista deve vagare per una vasta serie di ambienti alla ricerca di oggetti che gli permetteranno di superare ostacoli, sino al raggiungimento di una meta finale entro un limite di tempo prefissato.

AVVENTURA GRAFICA Sottogenere dei giochi d'*avventura* in cui ambienti, personaggi e oggetti incontrati dal giocatore vengono presentati sotto forma grafica piuttosto che testuale. I comandi vengono ancora inseriti sotto forma di frasi di senso compiuto.

AVVENTURA ICONICA Sottogenere dei giochi d'*avventura* in cui i comandi del giocatore non vengono inseriti digitando frasi con la tastiera ma attivando una o più *icone* presenti sullo schermo. Il capostipite del genere è stato "Uninvited" della Icom Simulations, mentre il primo *adventure* a non utilizzare alcuna forma di testo è stato "*Shadowfire*".

AVVENTURA NEL CASTELLO Primo *adventure* realizzato da un autore italiano, "Avventura nel Castello" era un *programma* piuttosto semplice che assurse tuttavia a vero e proprio mito fra i videogiocatori italiani nei primi anni '80. Scritta da Enrico Colombini per *Apple II*, questa *avventura testuale* riprendeva il tema



Avventura iconica

dell'esplorazione in un ambiente *fantasy*-umoristico tipico dell'analoga produzione anglosassone, corredandolo di un *parser* in grado di interpretare semplici comandi di tipo "verbo + oggetto" in italiano. A causa della scarsa diffusione dell'allora costoso *computer* fra la grande massa dei giocatori il programma non raggiunse mai molti potenziali utenti, che ridirezionarono presto i loro interessi sulla più diffusa produzione in lingua inglese, forse meno immediata ma spesso maggiormente evoluta e interessante.



Avventura semigrafica

AVVENTURA SEMIGRAFICA Sottogenere dei giochi d'*avventura* in cui l'ambiente, i personaggi e gli oggetti incontrati dal giocatore sono descritti oltre che dal testo, da immagini che occupano generalmente la metà superiore dello schermo. In alcuni casi il giocatore deve ricavare dalla parte grafica alcuni indizi che lo porteranno alla soluzione degli enigmi proposti dal gioco.

AVVENTURA TESTUALE Sottogenere dei giochi d'*avventura* riservato alle macchine dotate di tastiera, è costituito dai programmi che non sfruttano alcuna immagine per presentare

la situazione affrontata dal giocatore ma si affidano interamente al testo, curato a volte da scrittori professionisti. Vedi *Infocom*.

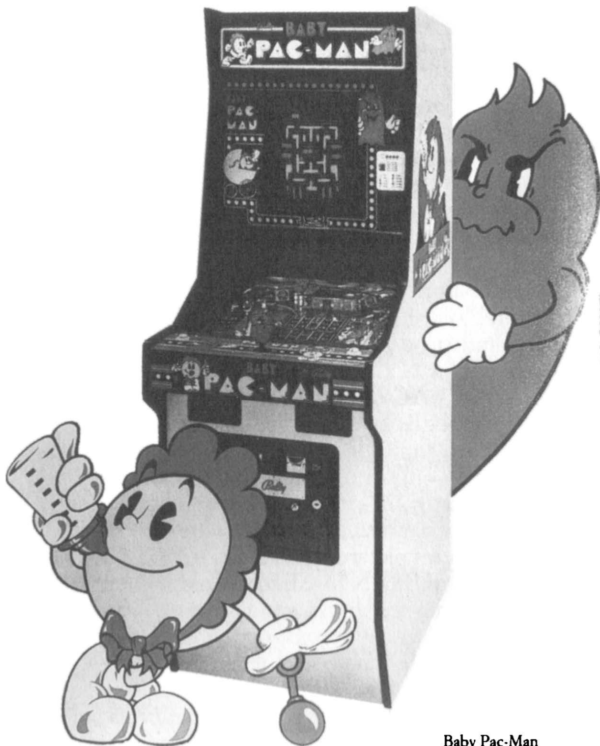
AZZARDO, GIOCHI DI Genere di videogiochi che riprende le caratteristiche e le regole dei più diffusi giochi da casinò ma manca, ovviamente, della possibilità di vincite pecuniarie. Proprio per questo, malgrado l'ottimo livello di simulazione raggiunto nel comportamento dei giocatori controllati dal *computer*, le pur numerose varianti elettroniche della roulette, del black jack e degli altri giochi da tavolo verde non hanno mai ottenuto un grande successo al di fuori della relativamente ristretta cerchia degli appassionati, che le usano come "allenamento".

AZZERAMENTO DEL PUNTEGGIO Chiamato dagli americani "*Rollover*", viene così definito il fenomeno della saturazione del sistema contapunti in un gioco. Se per esempio un programma ha un sistema di conteggio dei punti a quattro cifre, quando il giocatore accumulerà più di 9.999 punti la *macchina* ricomincerà a contare da 0000, e un ipotetico punteggio finale di 10.130 punti verrà rappresentato sullo schermo come 130 punti. Per ovviare all'inconveniente, alcuni autori inseriscono speciali indicatori che apparendo a fianco del punteggio mostrano quante volte è stato azzerato il segnapunti.

B-17 BOMBER Prodotto dalla *Mattel* per *Intellivision* nel 1983, "B-17 Bomber" è stato il primo videogioco domestico dotato di *sintesi vocale*, permessa in questo caso dall'apposita *espansione* battezzata *Intellivoice*. Il *programma* è una semplicistica *simulazione* del bombardiere pesante americano B-17, in cui i messaggi vocali forniscono vari avvertimenti al giocatore ("nemici a ore 6!", "bersaglio in vista!", ecc.). Incredibilmente, il pubblico non sembrò particolarmente interessato all'innovazione, e l'Intellivoice uscì di produzione dopo che erano stati prodotti solo quattro titoli per questo sistema.

BABY PAC-MAN *Coin-op* prodotto nel 1983 dalla Bally in cui compariva come protagonista il figlio di *Pac-Man* e *Ms. Pac-Man*. La *macchina* era un originale ibrido fra un *flipper* e un videogame, riuniti in un solo *cassone* che comprendeva sia un *monitor* che un piano di componenti elettromeccanici.

BACH, JOHANN SEBASTIAN Statisticamente, l'autore di cui sono state utilizzate più composizioni come *colonna sonora* di videogiochi. Brani originali o arrangiamenti di quest'autore sono stati infatti presentati in centinaia di titoli, tra cui "Gyruss" (Toccata e Fuga in Re Min.) e "Looping" (Invenzione Numero 8).



Baby Pac-Man

BALLBLAZER Primo *programma* di successo a presentare uno *sport* immaginario, prodotto dalla Lucasfilm (oggi *LucasArts*) nel 1985. Il gioco, di ottima qualità, è una rielaborazione futuristica del calcio in cui due veicoli chiamati "rotofoils" si contendono una grossa palla su un campo a scacchiera visualizzato in *split screen*. Frenetico e graficamente spettacolare, questo videogame è stato innovativo anche sotto l'aspetto della *colonna sonora*, realizzata con un algoritmo matematico capace di generare una affascinante melodia tecno-jazz diversa di partita in partita. Il gioco è stato prodotto per gli *home computer* a 16-*bit* nel 1991 dalla tedesca Rainbow Arts, con il titolo di "Masterblazer".

BANPRESTO *Software house* giapponese specializzata nella realizzazione di giochi in cui compaiono i più famosi personaggi dei cartoni animati e dei telefilm per ragazzi nipponici in versione "super deformed". Con questo termine si indica un caratteristico stile grafico caricaturale in cui ogni oggetto o personaggio vengono "arrotondati" e compressi sino ad assumere le dimensioni e le proporzioni di un neonato.

BARBARIAN *Programma* realizzato originariamente dalla *software house* britannica Palace nel 1987 per *Commodore 64*, che definì insieme

al *coin-op* "Rastan" il genere degli "*slash 'em up*". Palesemente ispirato ai duelli di spada del film "Conan il Barbaro" con Arnold Schwarzenegger, "Barbarian" consisteva in una serie di scontri fra colossali guerrieri *fantasy*. I colpi andati a segno producevano scenografici schizzi di sangue, e la possibilità di staccare di netto la testa degli avversari (che venivano poi trascinati fuori schermo da uno sghignazzante mostriciattolo verde) fece infuriare più di un censore, facendo ritirare il prodotto dal mercato tedesco e statunitense. Altra caratteristica memorabile del gioco era la sua pubblicità, in cui appariva la prosperosa modella inglese *Maria Whittaker*, presente anche su video sotto forma di uno *sprite* in bikini che era possibile "spogliare" attivando un *cheat mode*.

BARD'S TALE, THE Serie di *giochi di ruolo* della *Interplay* inaugurata nel 1986 con il titolo omonimo. La caratteristica principale di questi *programmi*, fra i primi a utilizzare una rappresentazione in *soggettiva* per gli ambienti attraversati dal giocatore, era la vastità della mappa di gioco, in cui abbondavano complessi labirinti. Benché oggettivamente poco giocabile per via del livello di difficoltà totalmente aleatorio degli scontri con i personaggi controllati dal computer, questo ciclo riscosse un

immenso successo che indusse gli autori a pubblicare dopo qualche anno un "Bard's Tale Construction Set" con cui era possibile creare nuovi ambienti e avventure per integrare il prodotto originale.

BASIC Acronimo di "Beginner All-purpose Symbolic Instructions Code - Codice multiuso a istruzioni simboliche per principianti". Si tratta del *linguaggio* di programmazione più diffuso sugli *home computer*, e presenta un ottimo rapporto fra l'efficienza dei programmi che vi si possono realizzare e la semplicità di utilizzo. Nell'ambito dei videogiochi è pochissimo utilizzato, poiché è concettualmente poco adatto a gestire con sufficiente rapidità le numerose funzioni complesse richieste da un gioco d'azione, mentre è più che adeguato per realizzare *adventure*.

BATTLEZONE *Coin-op* prodotto dalla *Atari* alla fine degli anni '70 che rappresenta il primo tentativo di *simulazione* – in questo caso di un carroarmato, solo in una surreale pianura punteggiata da piramidi e grossi monoliti fra i quali si muovono altri carri e strani mezzi nemici. La *macchina*, dotata di *monitor vettoriale* da osservare attraverso un visore binoculare e di due *joystick* per il controllo dei cingoli del veicolo, era stata concepita per rappresentare

scontri fra mezzi statunitensi e sovietici. Una serie di problemi tecnici e di considerazioni etiche condusse tuttavia alla produzione di una versione semplificata del gioco, in cui gli avversari incontrati erano veicoli stilizzati e futuribili, ma l'esercito americano notò le potenzialità di "Battlezone" come rudimentale sistema di addestramento per le reclute carriste, e ne richiese alcuni prototipi della versione "completa" per un progetto poi abbandonato.

BBC Vedi *Acorn BBC*.

BBS Acronimo di "Bullettin Board System" (trad. lett. "Sistema di Bacheca"), un *programma* cui si accede tramite *modem* che permette a numerosi utenti informatici di scambiarsi messaggi, consultare archivi e acquisire altri programmi. Le BBS, note in Italia per lo più come "banche dati" hanno solitamente aree di interesse ben precise, strutturate a grandi linee come "club di appassionati" in cui si possono incontrare persone residenti anche a grandissime distanze.

BEAM SOFTWARE Creata nel 1980 da Alfred Milgrom come sussidiaria della *Melbourne House*, la Beam Software è diventata indipendente nel 1987, con la cessione della Melbourne stessa al gruppo *Virgin*. Attualmente la società sviluppa titoli per *console* per alcune

fra le più importanti *software house* del mondo (*Konami*, Data East, JVC, *Acclaim*, *Electronic Arts*, ecc.), con un forte seguito sul mercato giapponese.

BEAT 'EM UP Tradotto letteralmente, "Prendili a botte", è stato italianizzato in "Picchiaduro". Genere di gioco in cui il protagonista deve affrontare a mani nude uno o più avversari contemporaneamente dando sfoggio delle proprie competenze nelle più esoteriche arti marziali. Questo tipo di giochi, sicuramente molto adatto a scaricare l'aggressività latente di ogni individuo, è stato inaugurato nel 1984 con il *coin-op* "*Kung Fu Master*" e ha ottenuto da allora un costante successo. Molto recentemente, "*Street Fighter II*" della *Capcom* è giunto alle vette di tutte le classifiche di vendita e di incasso dando origine una serie infinita di *cloni*.

BEATLES QUEST *Avventura semigrafica* prodotta dalla britannica Number 9 Software e scritta da Gary Marsh con il *Quill*. Caratteristica peculiare del gioco era di basarsi sui testi delle canzoni del quartetto di Liverpool e di permettere al giocatore di "visitare" i luoghi reali o immaginari immortalati da Lennon e compagni.

BEREZ, JOEL Fondatore effettivo della *In-*

focom, che doveva originariamente essere una società specializzata in *software* per la produttività personale. Amico di *Dave Lebling* e *Mark Blank*, Berez chiese ai due ricercatori del MIT di inserire il loro *Zork* nel catalogo della neonata società per migliorarne l'immagine con una lista di prodotti più nutrita, senza minimamente sospettare che quel *programma* sarebbe divenuto nell'arco di un anno l'*avventura* più venduta nel mondo.

BGM Acronimo di "Back Ground Music", ossia musica di sottofondo. La sigla indica l'*opzione* che permette di ascoltare le varie *colonne sonore* dei giochi in tutta tranquillità, senza essere distratti dall'azione o rimanere interrotti sul più bello da un proiettile nemico andato a segno. La sempre migliore qualità del *sonoro* è ormai tale da giustificare anche la produzione di CD che contengono tutti i brani di un dato gioco o autore, da utilizzare sullo stereo domestico con la stessa dignità di una normale incisione.

BIT Unità elementare di *memoria*, che può assumere unicamente i valori 0 oppure 1. Le diciture "8-bit", "16-bit" o "32-bit" indicano la capacità di elaborazione di una *CPU* e possono essere paragonate a grandissime linee a un'indicazione della potenza della *macchina* in

questione. Va inoltre sottolineato come per fini strettamente pubblicitari da qualche anno si siano diffuse misure di memoria espresse in bit invece che nei più tradizionali *byte* (kilobit invece di kilobyte, megabit invece di megabyte, ecc.), che stordiscono l'utente inesperto con numeri mostruosi in realtà pari a un ottavo della cifra apparente.

BITMAP Termine tecnico con cui viene indicato il tipo di grafica normalmente utilizzato dai videogame in contrapposizione alla *grafica vettoriale*. Ogni *pixel* che compone una immagine in bitmap sullo schermo è controllato da uno o più *bit* predefiniti che ne definiscono lo stato (acceso o spento), il colore e la luminosità.

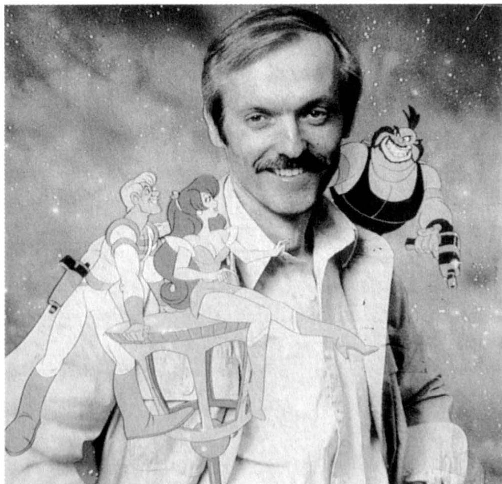
BITMAP BROTHERS Team di *programmatori* inglesi autore di alcuni tra i più noti titoli per *Amiga* e *ST* composto da Eric Matthews, grafico e *game designer*, Steve Kelly, autore della maggior parte delle versioni per *Atari ST*, e Mike Montgomery, sviluppatore delle versioni per *macchine* a 8-*bit* dei primi giochi del gruppo. Abilissimi nella gestione delle relazioni col pubblico e la stampa, i Bitmap Brothers hanno acquisito una non sempre meritata fama con una quantità di giochi, fra cui "Cadaver", "Speedball 1-2", "The Chaos

Engine" e "Xenon 2", la cui colonna sonora, la celebre "Megablast (Assault on Precint 13th the Mix)" è stata realizzata dal gruppo di musicisti house "Bomb the Bass". Tutta la loro produzione è caratterizzata da un inimitabile stile grafico molto plastico e basato sull'utilizzo di colori metallici ormai definito per antonomasia nel settore "look alla Bitmap".

BIZ, THE Titolo pubblicato ufficialmente nel 1984 dalla Virgin Games dopo un paio d'anni di esistenza sul circuito dei club e dei *pirati*, "The Biz" (forma gergale americana per indicare un lucroso affare) è stato il primo *gioco manageriale* della storia. Il giocatore viene messo nei panni del leader di un complesso musicale alla ricerca del successo, e deve gestirne le finanze tanto quanto la creatività compositiva e i rapporti con il manager e la casa discografica. Divertente ed estremamente giocabile, il *programma* per *ZX Spectrum* e *Commodore 64* veniva promosso con un concorso: il vincitore avrebbe partecipato alla registrazione di un vero disco negli studi della Virgin Records a Londra.

BLANK, MARK Cofondatore della *Infocom* e coautore della trilogia di *Zork*.

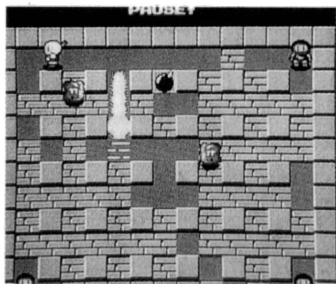
BLUTH, DON Ex animatore della Disney ora indipendente, Don Bluth è l'autore di al-

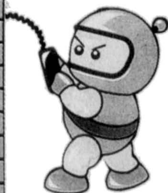


Don Bluth con i personaggi di "Space Ace".

cuni ottimi film a disegni animati, fra cui la sua nota opera prima "Brisby e il segreto di NIMH". Nel mondo dei videogiochi il suo nome è legato per lo più al cartone animato interattivo realizzato per il primo *laser game* di successo, "*Dragon's Lair*", nonché ai simili "Space Ace" e "Dragon's Lair II".

BOMBER MAN Protagonista dell'omonima *cartuccia* per *PC Engine* della *Hudson Soft* poi convertita in un *coin-op* di discreto successo.





Bomber Man

BONK Nome con cui è conosciuto negli Stati Uniti *PC Kid*.

BONUS Incrementi extra del *punteggio* ottenuti compiendo azioni particolari (finire un *livello* entro un certo limite di tempo, utilizzare o non utilizzare una certa arma, raccogliere alcuni oggetti in una sequenza specifica, ecc.). Vengono definiti "bonus" anche elementi grafici particolari che, distrutti o raccolti col proprio personaggio, incrementano il punteggio o hanno altri effetti positivi come regalare *vite* addizionali o rendere temporaneamente invincibile il proprio alter ego su schermo. Alcuni

titoli, come "*Hyper Olympics*" o "E-Motion", hanno costruito buona parte del loro successo proprio sulla presenza di un gran numero di bonus più o meno facili da ottenere o addirittura nascosti e riservati ai giocatori più abili (o cocciuti...).

BOSS Vedi *Nemico di Fine Livello.*

BOULDERDASH Gioco di *labirinto* prodotto nel 1981 dalla statunitense First Star Software famoso per il suo originale *concept*, che è stato ripreso più volte in innumerevoli *cloni.* L'azione è ambientata in una serie di miniere di diamanti: scopo del gioco è recuperare tutte le pietre preziose in modo da aprire un'uscita che, una volta raggiunta, condurrà al *livello* successivo. La particolarità del gioco consiste nella struttura delle miniere, composte da terriccio e solidi massi. Per spostarsi il giocatore scava dei cunicoli nel terreno, ma lo spazio vuoto così creato rende instabile la miniera, provocando spesso colossali frane di massi. Gran parte di queste frane scatenano a loro volta effetti a catena che modificano radicalmente la struttura del *quadro*, costringendo così il giocatore a pianificare con attenzione ogni sua mossa. Completano il gioco mostri vaganti, barriere invisibili e non, e un limite di tempo che impedisce di fermarsi a ragionare troppo a lungo. "Boulder-

dash" è forse il gioco diffuso sul maggior numero di *macchine*: sono infatti disponibili *conversioni* per tutti i formati. Va sottolineato inoltre che l'autore, l'allora tredicenne Chris Gray, non è più riuscito a replicare il successo ottenuto con "Boulderdash", nonostante i suoi due giochi della serie "Infiltrator" fossero stati accolti favorevolmente dalla stampa specializzata.

BOUNTY BOB Il panciuto e apparentemente insignificante protagonista di "Miner 2049" (una guardia a cavallo canadese trasformatasi in minatore per inseguire il pericoloso criminale Dangerous Dan) costituì nel 1983 una vera e propria rivoluzione del mondo dei videogame. Oltre a comparire in uno dei primi giochi prodotti per tutti i sistemi allora disponibili, Bob fu anche il primo personaggio videoludico ad avere una personalità, un passato e delle motivazioni ben definite nel manuale che accompagnava il *software*. Tanto bastò per renderlo un vero e proprio mito fra i giocatori, che richiesero con tale insistenza un seguito del gioco da costringere il *programmatore Bill Hogue* a realizzare parecchi anni dopo una "seconda puntata" del tutto sommato rudimentale gioco di risalita intitolato "Bounty Bob Strikes Back".

BRABEN, DAVID *Game designer* e *pro-*

grammatore inglese assurto alla gloria per avere ideato il videogame best seller "*Elite*". Autore di "Virus" per *Archimedes*, è rimasto impegnato per un decennio dalla realizzazione delle *conversioni* di "Elite" e del suo fantasmagorico *sequel* intitolato "Frontier - Elite 2" per la *Konami*.

BRAYBROOK, ANDREW Fra i più idolatrati autori britannici di videogiochi, Andrew Braybrook deve la sua fama soprattutto a una serie di giochi fantascientifici per *Commodore 64* prodotti nel corso degli anni '80 e caratterizzati da *concept* piuttosto innovativi. Il suo primo grande successo è stato "*Paradroid*", seguito poi dal veloce *shoot 'em up* "*Uridium*" e dal complesso "Morpheus". Dopo una breve pausa passata a realizzare le *conversioni* di questi titoli sui *computer* di più recente produzione, Braybrook si è dedicato soprattutto all'*Amiga*, per cui ha prodotto il *platform game* "Fire & Ice".

BREAKDANCE Quando il mondo venne colto dalla mania per la breakdance diverse *software house* pubblicarono a tempo di record un programma dedicato al nuovo ballo. I prodotti, molto simili l'uno all'altro, presentavano solitamente uno schema di gioco ispirato al "Simon", quel giocattolo elettronico in cui

bisognava ripetere una sequenza di suoni e luci. I ballerini controllati dal computer eseguivano coreografie sempre più complesse, e il giocatore doveva ripeterle col proprio personaggio possibilmente aggiungendo qualcosa di suo per "sconfiggerli". Da notare che uno dei *programmi* in questione, intitolato "Break Street" e disponibile solo per *Commodore 64*, rimase per parecchio tempo un importante punto di riferimento per quanto riguardava la qualità dell'animazione dei protagonisti.

BREAKOUT Uno dei primi (aprile 1976) *coin-op* della storia dei videogiochi, "Breakout" costituisce con le sue numerosissime varianti uno dei prodotti più imitati di quest'industria. Il *concept* vede il giocatore al comando di una "racchetta" rappresentata da una barretta orizzontale sul fondo dello schermo, con cui deve tenere in campo una pallina che rimbalza liberamente. Nella parte alta del *monitor* si trova una barriera composta di mattoni colorati, che scompaiono quando vengono toccati dalla palla, respingendola al tempo stesso con una maggiore accelerazione. Questo semplicissimo schema di gioco, ripreso in "Super Breakout" (in cui la barriera si avvicina progressivamente alla racchetta) e negli infiniti altri *programmi* per *macchine* domestiche e a

gettone sino al recente "*Arkanoid*" permise al suo autore, l'allora adolescente *Steve Jobs*, di guadagnare i soldi necessari per aprire nel garage di casa una nuova società, che venne battezzata *Apple*...

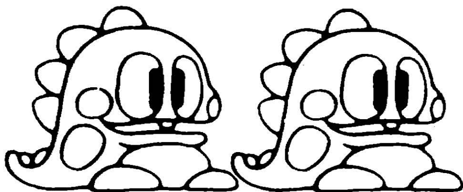
BRODERBUND Società statunitense fondata nel 1981 attiva sia nel settore della produzione di *software* che di *hardware*. La Broderbund ha realizzato diversi titoli entrati nell'olimpo dei classici, da "*Lode Runner*" a "*Choplifter*", da "Spelunker" (uno dei pochi videogiochi insieme a "Lode Runner" a essere stati convertiti dal formato domestico a quello a gettone) a "Raid on Bungeling Bay", il gioco che ha costituito la base di "*Sim City*". Nel campo dell'hardware, il prodotto più noto della Broderbund è l'*U-Force*, originalissimo sistema di comando per *NES*.

BROWN, BOB Figura fondamentale nella storia dello sviluppo dell'industria videoludica, Bob Brown ha siglato almeno tre fra i progetti più innovativi del settore. Primo progettista dell'*Atari VCS*, questo esperto di microelettronica ha introdotto il concetto di *console programmabile*. Abbandonata la società di *Nolan Bushnell*, Brown passò a fondare la *Starpath*, per la quale progettò numerose *espansioni* fra cui spicca il *Supercharger*, che moltiplica-

va di oltre 50 volte le prestazioni del VCS. Associatosi poi con *Jay Miner*, ebbe un ruolo di punta nella realizzazione dell'*Amiga*, battezzato con lo stesso nome della società di Miner e Brown.

BRUCE LEE Prodotto della Datasoft per *Commodore 64* in cui per la prima volta un personaggio famoso compariva in versione giocabile. Il programma era un'*avventura dinamica* in cui il "Piccolo Drago" doveva attraversare una serie di ambientazioni estremo-orientali combattendo contro guerrieri ninja e lottatori di sumo. L'immediato successo del gioco fu tale che un'altra *software house* si gettò nella produzione di un *programma* con il famoso specialista di arti marziali e attore Chuck Norris come protagonista, senza però ottenere un buon riscontro di vendite. Fu questa sfortunata esperienza a ritardare di qualche anno il boom dei giochi su licenza, che costituiscono attualmente più del 50% della produzione mondiale.

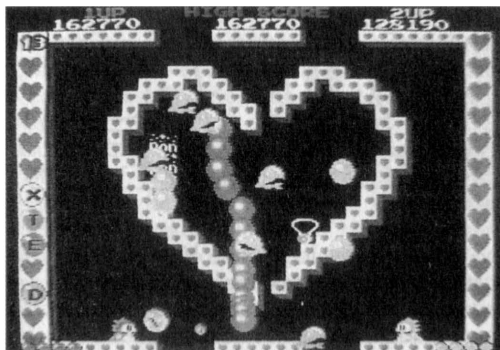
BUB & BOB Coppia di protagonisti della fortunatissima saga della *Taito* iniziata con "*Bubble Bobble*" e proseguita con "Rainbow Island" e "Parasol Stars". Questi personaggi sono comparsi la prima volta con l'aspetto di baby-draghi sparabolle a causa dell'incantesi-



Bub & Bob

mo che il malvagio Barone Von Bubba aveva scatenato loro contro, mentre nei poco fedeli *sequel* hanno riconquistato le loro normali fattezze di ragazzi un po' tracagnotti.

BUBBLE BOBBLE *Coin-op* prodotto dalla *Taito* alla fine del 1986, che ottenne un clamoroso successo in tutto il mondo, generando una serie di *sequel* fra cui ricordiamo "Rainbow Islands" e "Parasol Stars". Protagonisti del gioco erano *Bub & Bob*, che cercavano di salvare le loro fidanzate, intrappolate sul fondo di un profondo pozzo. La discesa era suddivisa in 100 *quadri* infestati da ogni sorta di buffi mostriciattoli, che potevano essere eliminati inglobandoli nelle bolle che i due eroi soffiavano al posto delle più tradizionali fiammate e facendole successivamente scoppiare. "Bubble Bobble", pieno di *bonus* e particolarità nascoste, vide una delle ragioni del suo



Bubble Bobble

successo anche nella possibilità di far partecipare due giocatori contemporaneamente all'azione.

BUDGET GAME Gioco venduto a prezzo ridotto. Ricadono in questa categoria le riedizioni di vecchi successi (spesso riconfezionati in maniera meno pomposa) tanto quanto alcuni titoli originali, selezionati secondo i criteri di marketing di ciascuna *software house*.

BUG Errore di programmazione. Il termine deriva dal primo inconveniente tecnico riscontrato in un elaboratore elettronico, ossia un guasto provocato da un insetto ("bug" in in-

glese) penetrato fra le valvole della macchina. Mentre nei normali *programmi* i bug sono sempre causa di gravi problemi, nei videogiochi possono persino diventare preziosi alleati del giocatore. Alcuni possibili effetti sono infatti l'improvvisa immunità dagli attacchi nemici, imprevedibili aumenti di punteggio, moltiplicazione delle *vite* a disposizione, ecc.

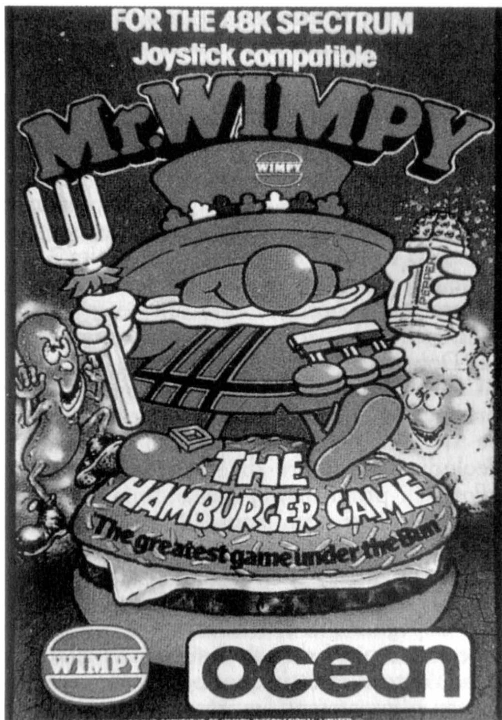
BUKOWSKI, PETER Numerose commissioni di medici hanno stabilito in diverse occasioni che, se utilizzati senza fanatismi, i videogame non possono provocare danni fisici di alcun genere. Certo è che, al pari di altre forme di intrattenimento capaci di scatenare forti emozioni, possono far manifestare patologie preesistenti. Peter Bukowski, cardiopatico, è tristemente passato alla storia a Calumet City (Illinois) il 3-4-1982 come prima vittima riconosciuta di un infarto scatenato da un videogioco, il *coin-op* "Berzerk".

BULLET-PROOF SOFTWARE Fondata nel 1989 come sussidiaria della BPS of Japan la americana Bullet-Proof (letteralmente "a prova di proiettile") ha raggiunto il successo grazie alla distribuzione americana di "*Tetris*" per le *console* della *Nintendo*. La direzione creativa della società è affidata ad *Alexey Pajitnov* e al collega Vladimir Pokhilko (autore di

"Semantic Maze"). La Bullet-Proof è una delle pochissime *software house* nel mondo cui siano stati concessi i diritti di alcuni importanti personaggi targati Nintendo. Per esempio, in"Yoshi's Cookie" compare il piccolo dinosauro amico di *Mario*.

BUNTEN, DAN Autore nel 1982 di "Choplifter" – ricordato come il primo gioco per *home computer* (in questo caso l'*Apple II*) di qualità paragonabile a quella di un *coin-op* – Dan Bunten ha poi fondato con il fratello Bill e il grafico Alan Watson la Ozark Softscape, con cui ha realizzato nel 1985 l'innovativo "*M.U.L.E.*". Questo titolo è stato il primo gioco non d'azione (si trattava di una semplice *simulazione* di commercio su un pianeta alieno) interamente controllabile senza usare la tastiera. La semplicità d'utilizzo ha caratterizzato anche i due suoi *programmi* successivi, "Seven Cities of Gold" e "Heart of Africa", simulazioni di colonizzazione rispettivamente delle Americhe e dell'Africa.

BURGER TIME *Coin-op* della Data East che ha furoreggiato nei primi anni ottanta, convertito anche per i principali sistemi domestici. *Platform game* dotato di uno schema di gioco di immediata comprensibilità, "Burger Time" ripropone il classico tema dell'insegui-



"Mr. Wimpy", clone sponsorizzaato di "Burger Time".

mento in un labirintico scenario mettendo il giocatore nei panni di un cuoco alle prese con cibarie ribelli. Uno dei numerosi *cloni* di "Burger Time" intitolato "Mr. Wimpy" e prodotto nel 1984 per *Spectrum* è stato il primo gioco sponsorizzato da una catena di fast-food, che ha anticipato una tendenza degli anni '90 culminata in "Mad Mix Game" in cui appaiono i prodotti Pepsi Cola, "Cool Spot" (dove il protagonista è il marchio stesso della bibita 7-Up, impegnato in avventure che lo portano anche all'interno di bottiglie e lattine) e "Mick & Mack: Global Gladiators", sponsorizzato dalla Mc Donald.

BUSHNELL, NOLAN Il nome di Nolan Bushnell è legato alla maggior parte delle tappe storiche nell'evoluzione dell'industria videoludica. Coautore di "*Computer Space*" e "*Pong*", i primi *coin-op* della storia, Bushnell ha fondato nei primi anni '70 la *Atari*, società il cui nome è stato per oltre un decennio sinonimo di "videogioco", poi venduta alla Warner. Obbligato da una clausola contrattuale a non impegnarsi in attività legate al settore dei videogame per i due anni successivi alla vendita, l'autore sfruttò questo periodo per dedicarsi a interessanti imprese collaterali, quali la Androbot (società produttrice di robot do-

mestici da intrattenimento) e i *Pizza Time Theatre*. Allo scadere dei termini contrattuali, Bushnell tornò alla carica con uno standard per *coin-op* e la compagnia Axlon, specializzata nella produzione di giochi a gettone.

BUTLER, CHRIS Programmatore inglese specializzato nella realizzazione di *conversioni* da *coin-op*. Autore delle eccellenti versioni domestiche di "*Commando*", "*Ghosts 'n' Goblins*", "Space Harrier", "Thunderblade" e "Power Drift", Butler ha realizzato alcune fra le più efficienti e veloci *routine* per *3D* mai viste su un *home computer*, riuscendo a emulare gli effetti generati da *macchine* a gettone dotate di *chip* specificamente progettati.

BYTE Unità di *memoria* costituita da 8*bit*.

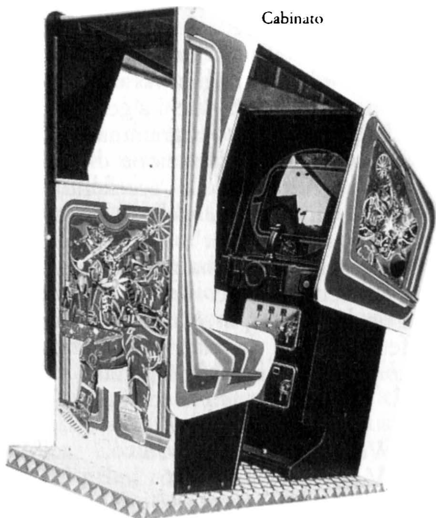
C-128 Vedi *Commodore 128*.

C-16 Vedi *Commodore C-16*.

C-64 Vedi *Commodore 64*.

CABARET Viene così definito il poco diffuso modello di *cassone* in cui il *monitor* è posto orizzontalmente sotto una lastra di cristallo che funge anche da tavolino per i giocatori, disposti ai lati opposti del mobile.

CABINATO Tipo di *cassone* in cui il giocatore prende posto seduto di fronte allo schermo e circondato da una struttura che ricorda la forma di una cabina di pilotaggio. Cabinati



Cabinato

memorabili sono la versione deluxe di "*Star Wars*" e di "*Firefox*" della *Atari*, mentre in tempi più recenti la *Sega* è divenuta famosa per i suoi cabinati dotati di sistemi idraulici per il movimento del seggiolino come "*Out Run*", "*After Burner*" o il fantasmagorico *R-360*.

CAMMELLI MUTANTI Creati dalla mente alquanto contorta di *Jeff Minter*, i cammelli mutanti sono forse i più originali avversari di tutta la storia dei videogiochi. Alti come le piramidi d'Egitto e implacabili nella loro avanzata, questi tutto sommato simpatici colossi radioattivi avevano a un certo punto raggiunto una tale fama da essere frequentemente citati da vari *game designer* nelle loro opere al pari di mostri sacri del settore quali *Pac-Man* o gli *Space Invaders*.

CAPCOM Fondata nel 1983 da Kenzo Tsujimoto, la Capcom, contrazione di "Captive Communications", è una delle principali *software house* giapponesi del settore videoludico, con oltre 600 *programmatori* impegnati nella realizzazione di giochi a gettone e per le principali *console*. Lo straordinario successo della società è legato ad alcuni titoli di punta fra cui spicca "*Street Fighter II*", un *beat 'em up* tanto popolare da essere stato definito "il *Pac-Man* degli anni '90" e la serie di "*Mega Man*".

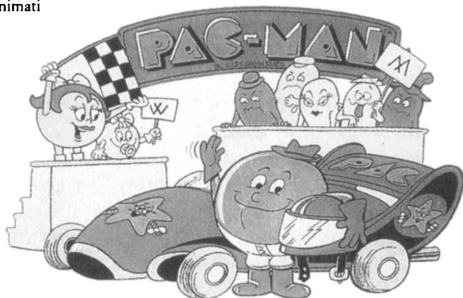
CAPTAIN POWER L'improvviso e travolgente successo dei videogiochi ha influito negativamente sul mercato del gioco e del giocattolo, che ha visto a partire dagli anni '80 precipitare i propri fatturati. Una volta constatata la

schiacciante superiorità del videogame negli interessi del proprio pubblico, numerosi produttori di giocattoli hanno tentato di reimpostare la propria produzione secondo le nuove tendenze: sono così nati giochi da tavolo tratti dai più noti videogame e anche alcuni prodotti che cercavano di reinterpretare creativamente la funzione dello schermo video. Fra questi ultimi, la linea "Captain Power" della *Mattel*, datata 1988, è stato uno degli esempi più interessanti. Oltre agli elementi più tradizionali (come pupazzi e modellini), la linea comprendeva infatti confezioni composte da una *pistola ottica* e un nastro VHS da inserire nel videoregistratore di casa. Sulla videocassetta erano registrate una o più puntate di un vero e proprio telefilm (trasmesso anche da alcuni network privati nell'ambito del regolare palinsesto) che narrava le avventure di Capitan Power e i suoi amici, in perenne battaglia contro le forze cibernetiche di una razza aliena. Nel corso della vicenda venivano mostrate numerose sequenze di scontri a fuoco fra i protagonisti o i loro veicoli (alcuni dei quali realizzati in computer graphics), e lo spettatore doveva usare la propria pistola per "colpire" gli alieni e proteggere gli eroi intercettando i proiettili degli avversari. L'azione su schermo naturalmente non

veniva influenzata in alcun modo dal giocatore, ma questi poteva accumulare un punteggio più o meno alto – indicato sulla pistola stessa – a seconda dei bersagli centrati.

CARICAMENTO Per poter essere eseguito, un *programma* deve essere trasferito dal supporto su cui è registrato in forma permanente (*dischetto, CD-ROM, cartuccia* o *cassetta*) nella *memoria* della *macchina* utilizzata. Questa procedura si definisce "caricamento", e viene eseguita automaticamente dalle *console* al momento dell'accensione, mentre per la maggior parte dei *computer* è generalmente necessario digitare particolari istruzioni.

CARTONI ANIMATI I personaggi dei vi-



Cartoni
Animati

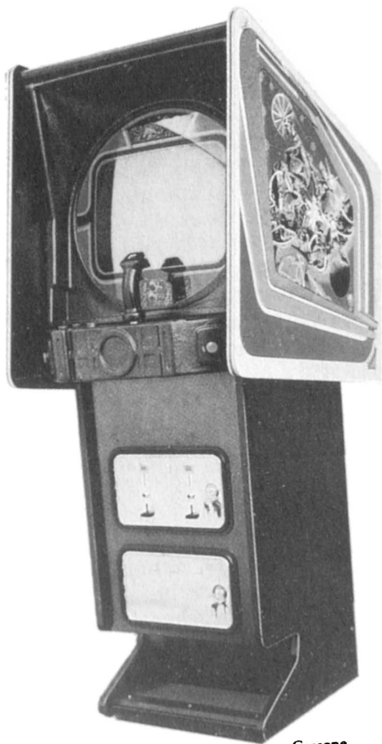
deogiochi sono stati più volte protagonisti di serie di cartoni animati, inaugurate nel 1984 da "*Pac-Man*", dello studio Hannah & Barbera. Fra le altre serie prodotte, ricordiamo "Le Avventure di Harry *Pitfall*", "*Legend of Zelda*", "Super *Mario*", "Captain N" (in cui comparivano i vari giochi *Nintendo*) e "*Dragon's Lair*". Gli eroi dei videogiochi sono spesso anche diventati protagonisti di fumetti, come nelle serie "*Star Raiders*", "*Sonic*" e "*Street Fighter II*".

CARTRIDGE Vedi *Cartuccia*.

CARTUCCIA Componente *hardware* costituito da una serie di *ROM* sui quali è memorizzato permanentemente un *programma* e da un connettore a pettine che viene inserito nella *console* o nel *computer* utilizzato. Il *caricamento* del programma avviene automaticamente e istantaneamente al momento dell'accensione della macchina. Le cartucce costituiscono il supporto ideale per i videogiochi per via della loro semplicità di utilizzo, affidabilità e rapidità di caricamento: la recente aggiunta di batterie ricaricabili che assicurano il mantenimento dei dati relativi alle partite in corso le rende efficienti quanto un *floppy disk*. Il loro unico inconveniente è costituito dai costi di produzione elevati, che ne fanno levitare il prezzo al pubblico.

CASSETTA Da non confondersi con la *cartuccia* e caduta ormai in disuso, la comune audiocassetta è stata per anni il supporto magnetico più diffuso per la memorizzazione di videogiochi grazie al suo costo estremamente ridotto. Il *caricamento* e il *salvataggio* dei *programmi* avvenivano tramite un normale registratore, collegato al *computer* con apposite *interfacce*. Purtroppo il nastro poneva anche grosse limitazioni, come l'accesso necessariamente sequenziale e la lentezza (un caricamento poteva durare anche 20 minuti): per questo motivo con l'abbassarsi dei costi dei più flessibili *disk drive* le cassette caddero presto nell'oblio, sostituite dai *floppy disk*.

CASSONE Mobile che costituisce la struttura portante e al tempo stesso l'involucro dei *coin-op*. Il cassone comprende il *monitor*, l'*altoparlante*, la *gettoniera*, il blocco comandi costituito da *joystick* e *pulsanti di fuoco*, la *vetrofania* e, soprattutto, un connettore. Su questa *interfaccia* vengono inserite le schede che, al pari delle *cartucce* utilizzate dalle *console*, permettono di cambiare gioco in pochi secondi. Vengono definiti "cassoni dedicati" i purtroppo sempre più rari mobili sagomati e decorati appositamente per presentare un gioco specifico: oltre ai *cabinati*, in questa categoria ricado-



Cassone

no alcuni "pezzi" per collezionisti come "*Punch-Out!*", Crystal Castles e la maggior parte dei coin-op prodotti dalla *Atari* negli anni '80.

CATTIVO GUSTO Nella sconfinata produzione videoludica, dove pure abbondano i giochi moralmente inattaccabili o persino dichiaratamente *educativi*, non mancano purtroppo gli esempi di prodotti discutibili. Le critiche si rivolgono spesso alla *violenza grafica* di alcuni titoli, ma vi sono stati dei casi in cui a essere messo all'indice è stato il puro cattivo gusto degli autori, o meglio degli addetti al marketing. Se già nei primi anni '80 l'intero popolo italiano era stato accusato di associazione a delinquere nell'eloquente "Mafia" e i simpatizzanti del Partito Comunista erano diventati ostili "extraterrestri mutanti" in "*Communist Mutant from Space*", l'esempio più eclatante è da attribuirsi probabilmente alla *Cosmi*, già nota per la sua produzione sempre un po' sopra le righe. Nel 1986, a pochi mesi dalla tragedia dell'impianto nucleare sovietico di Chernobyl, la società pubblicò infatti "The Chernobyl Syndrome", ottima simulazione del funzionamento di una centrale a fissione caratterizzata da una certa propensione ai guasti improvvisi e dalla mancanza assoluta di un manuale cui fare riferimento nei casi di emergenza.

CD-I Vedi *Philips CD-I.*

CD-ROM Definito da molti "il supporto del futuro", il compact disk (identico a quelli musicali) presenta effettivamente molti vantaggi rispetto ai *floppy disk.* Ciascun disco può contenere una quantità di dati pari a circa 300 dischetti magnetici ad alta densità, ha costi di produzione bassissimi ed è decisamente più resistente e affidabile nel tempo di un supporto magnetico. Il rovescio dell'argentea medaglia è costituito dai notevoli prezzi dell'apposito *disk drive* necessario (che però può essere usato anche per ascoltare musica) e dall'impossibilità di modificare i dati forniti dal produttore – come dire che non può essere usato per *salvare* dati. Va inoltre notato che per il momento in campo ludico il CD-ROM non viene sfuttato come potrebbe: la maggior parte dei giochi su disco ottico sono attualmente semplici riedizioni di vecchi titoli con una colonna sonora migliorata.

CDTV Vedi *Commodore CDTV.*

CENSURA Coll'evoluzione delle capacità audiovisive e di *memoria* delle *macchine* più recenti, si è raggiunta la possibilità di riprodurre realisticamente avvenimenti potenzialmente offensivi. Il passato ci ha già riservato esempi di giochi che contenevano sequenze di



Censura: tipica immagine di un videogame "a luce rossa" giapponese.

violenza grafica, e non mancano i casi di *software* a sfondo erotico. Di fronte al problema di una possibile necessità censoria i governi dei vari paesi hanno reagito in maniera differente. Il Giappone è senza dubbio il paese più libero sotto questo aspetto: non esiste alcuna forma di controllo sulle scene violente, ed è diffusa una fornita produzione di giochi anche di ottimo livello in cui vengono rappresentate fanciulle discinte ritratte in situazioni quantomeno allusive (come nel caso assurdo di serissimi *giochi di ruolo* in cui tutte le protagoniste femminili sono "misteriosamente"

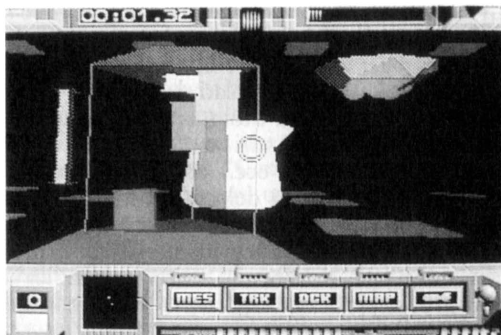
seminude). Gli Stati Uniti prevedono una restrizione alle vendite di giochi con contenuti erotici o immagini "forti" del tutto simile a quella applicata in campo cinematografico. La situazione europea è invece quantomai variegata, con paesi come la Germania in cui non è possibile distribuire giochi con scene di violenza esplicita o riferimenti anche negativi al nazismo e altri – fra cui l'Italia – in cui ogni restrizione è lasciata alla discrezione del produttore.

CENTIPEDE *Coin-op* prodotto dalla *Atari* nel 1981 che costituì insieme al contemporaneo "*Missile Command*" il primo esperimento di impiego di una *trackball* su una *macchina* a gettoni. Il gioco era uno *shoot 'em up* ambientato in un campo di funghi, dall'alto del quale scendeva zigzagando un millepiedi composto da numerosi segmenti: colpendolo, i segmenti si separavano moltiplicando in breve tempo i pericoli sullo schermo, cui si aggiungevano varie creature vaganti. "Centipede" fu anche il primo titolo a impiegare un segnapunti a 6 cifre e, vista la semplicità del gioco, molti cercarono di essere i primi a raggiungere i 999.999 punti senza attivare il *rollover*. "Centipede" ebbe un *sequel* meno fortunato in "Millipede", versione leggermente più difficile del gioco.

CHEAT MODE Italianizzato alcune volte in "Modo Gabola", il cheat mode è un'*opzione* – di regola nascosta – che permette di facilitare il gioco in diversi modi (dando *vite* o tempo infiniti, rendendo invulnerabile il personaggio controllato dal giocatore, ecc.). Questa particolarità viene inserita in fase di programmazione dagli autori per facilitare i test riguardanti il corretto funzionamento del gioco e costituisce spesso parte integrante anche del prodotto finito. Per un certo tipo di giocatori trovare il sistema di attivare i cheat mode rappresenta un'ulteriore sfida nell'ambito del gioco, e la stampa specializzata pubblica regolarmente lunghe liste di "trucchi" spediti dai lettori.

CHILLER *Platform game* prodotto nel 1984 dalla *Mastertronic* per *Commodore 64*, che vedeva un ragazzo di colore intrappolato in una serie di cupi scenari popolati da insidiose creature sovrannaturali. Il titolo, la colonna sonora e l'ambientazione dei vari *quadri* (un bosco, un cimitero, un cinema, ecc.) erano decisamente troppo simili a quelli del *videoclip* "Thriller" di *Michael Jackson*, e la detentrice dei diritti sull'opera Vestron Video intentò e vinse una causa che fece ritirare dal mercato "Chiller", non prima, però, che ne fossero state vendute migliaia di copie in tutto il mondo.

CHIP Termine ormai di uso comune che indica un circuito integrato.
CHIRURGIA Vedi "*Life & Death*" e "*Microsurgeon*".
CIBERSPAZIO Concetto per il momento solo fantainformatico introdotto in letteratura dagli scrittori del filone *cyberpunk* con romanzi come "Neuromante". Premessa l'esistenza e l'efficienza di uno standard nei sistemi di *realtà virtuale*, il ciberspazio (gergalmente, "Matrice") sarebbe costituito da un particolare ambiente virtuale cui sono collegati tutti i *computer* del mondo e al quale è possibile ac-

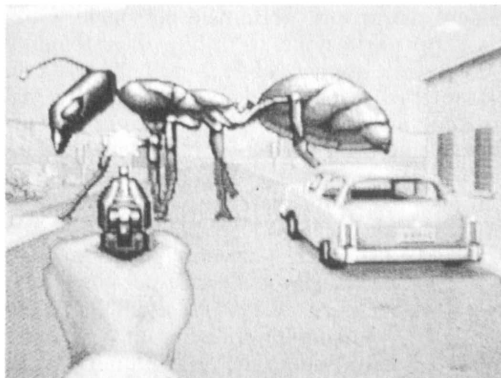


Il ciberspazio di "Interphase".

cedere dal proprio terminale personale. Questa rappresentazione futuribile di sistema di *BBS* globale paragonabile a un'immensa rete Videotel è stata rapidamente acquisita dal mondo videoludico, che ha cercato di emularla in numerosi giochi. Il tentativo meglio riuscito è a tutt'oggi quello di "Interphase", un semplice ma spettacolare gioco pubblicato dalla Mirrorsoft nel 1989.

CINEMATHIQUE *Motore* per *avventure grafiche* ideato da Aron Benoist per la francese *Delphine Software* nel 1991. Il sistema, inaugurato con l'*avventura* fantascientifica "Future Wars", è stato potenziato con l'aggiunta di un motore per *grafica poligonale* a partire dalla pubblicazione di "Cruise for a Corpse". Il Cinemathique permette di realizzare giochi controllabili interamente via *mouse* dotati di *animazioni* particolarmente fluide e convincenti, come ha dimostrato l'eccellente "*Another World*".

CINEMAWARE *Software house* statunitense fondata nel 1987, la Cinemaware è stata una delle poche case d'oltreoceano a produrre titoli per *Amiga*. Per questa *macchina* ha creato una serie di giochi di forte impatto spettacolare, fra i quali ricordiamo "*Defender of the Crown*", "Rocket Ranger" e "It Came from the



Cinemaware: un'immagine di "It Came from the Desert".

Desert", basato sulla lunga serie di film degli anni '50 in cui la Terra veniva invasa da animali giganteschi. Molto attiva anche nel campo dei *giochi sportivi*, fra i quali spiccavano "TV Sports: Basketball" e "TV Sports: Football", caratterizzati da inquadrature di impostazione prettamente televisiva, la Cinemaware è stata rilevata dalla *NEC* nel 1991 dopo una serie di peripezie finanziarie causate per lo più da azzardate e costosissime sperimentazioni nel settore *CD-ROM*.

CLIMBING GAME Tradotto letteralmente, "gioco di risalita". Questo genere, che ha costituito la prima alternativa agli *shoot 'em up* subito prima della comparsa dei giochi di *labirinto*, può essere considerato l'antesignano dei *platform game*. Nei giochi di risalita, inaugurati dal leggendario "*Donkey Kong*", lo scopo è raggiungere un punto preciso dello schermo, posto generalmente direttamente a perpendicolo rispetto a quello da cui parte il protagonista, evitando una serie di ostacoli. Spesso avvincenti ma un po' ripetitivi, questi giochi si evolsero di pari passo con le caratteristiche tecniche delle *macchine* che li ospitavano, sino a scomparire trasformandosi in sezioni minori all'interno di più complessi *platform game*.
CLONE In biologia, un clone è un organismo creato in laboratorio sulla base del DNA estratto da un donatore, che viene così duplicato geneticamente ottenendo un individuo identico all'originale. Nel settore videoludico, un clone è più semplicemente un gioco che riprende un *concept* originale senza apporvi modifiche sostanziali. Accade così che, ogni volta che viene prodotto un titolo di particolare successo, una miriade di *software house* più o meno conosciute pubblichino in fretta e furia le loro versioni del gioco in questione per sfrut-

tarne la fama confondendo spesso deliberatamente i possibili acquirenti. In altri casi, il clone viene prodotto molto tempo (spesso anni) dopo il videogame originale, rivolgendosi al pubblico formatosi più di recente, che non conosce o non ha avuto modo di acquistare il capostipite.

CODEMASTERS *Software house* fondata nel 1986 dagli allora teenager Richard e David Darling. Distintasi inizialmente per la prolifera produzione di pessimi *budget game* fra cui spiccavano gli assurdi "Ninja Scooter Simulator" e "Spaghetti Western Simulator" la Codemasters deve il suo grande successo essenzialmente alla produzione del Game Genie, risalente al 1992. Questa *espansione*, realizzata originariamente per *NES* , permette di modificare i parametri dei giochi su *cartuccia*, facilitandoli a piacere. Nel settore del *software*, il più grande successo della Codemasters è stato "Micro Machines", votato come gioco dell'anno del 1990 per NES e convertito in tutti i principali formati.

CODICE Parte di *programma* che controlla lo svolgersi del gioco. Le diverse *routine* che lo compongono gestiscono la *grafica*, il *sonoro*, l'intelligenza degli avversari, il comportamento del protagonista secondo le istruzioni prove-

nienti dal *joystick*, il *punteggio* e così via. Non fanno parte del codice vero e proprio i dati puri che una volta interpretati dal codice stesso definiscono elementi non gestionali quali per esempio l'aspetto grafico dei personaggi sullo schermo o le note che compongono la *colonna sonora*.

COIN-OP Abbreviazione di "coin-operated", in inglese "funzionante a moneta". Benché nei paesi di lingua anglosassone questa scritta indichi prevalentemente le lavanderie automatiche, in questo settore si riferisce ovviamente ai videogame a gettone.

COLECO Sigla di "Connecticut Leather Company", "Società dei Pellami del Connecticut". Industria fondata nel 1932 e dedita alla produzione di giocattoli dal 1954. Nell'ambito dei videogiochi, la Coleco è soprattutto nota per avere realizzato le *console Colecovision* e *Gemini*.

COLECO ADAM Modulo di *espansione* per *Colecovision* in grado di trasformare la *console* in un *home computer* con 80 *K* di *RAM*, dotato persino di una stampante a margherita di qualità davvero notevole. Nato come sistema per la produttività domestica, l'*Adam* usava lo stesso *BASIC* impiegato dal diffusissimo *Apple II* e sfruttava una tastiera di ottima fattura che

rendeva l'insieme adattissimo all'elaborazione di testi. Nonostante le ottime specifiche tecniche, la *macchina* non ebbe un grande successo soprattutto per problemi di distribuzione provocati da una serie di traversie finanziarie attraversate dalla casa produttrice, che limitarono gravemente anche la disponibilità delle speciali *cassette* indispensabili per la registrazione dei dati, rendendo inservibile il tutto.

COLECO GEMINI *Console* prodotta nel 1984 che offriva completa *compatibilità* con il *software* per *Atari VCS*. La *macchina* non riscosse un grande successo nonostante fosse possibile impiegarla per giochi *educativi* di buona qualità collegandola a un audioregistratore che, controllato dalle *cartucce* stesse, forniva musiche e voci che accompagnavano l'utente coinvolgendolo nell'azione.

COLECOVISION *Console* lanciata nel 1982 dalla *Coleco*, prima rappresentante della "nuova generazione" di *macchine* nate dopo i diffusissimi ma ormai antiquati *VCS* e *Intellivision*. Il Colecovision vantava capacità grafiche, sonore e di *memoria* decisamente superiori a quelle offerte dalla concorrenza, ma il suo principale punto di forza erano i titoli in catalogo, per lo più *conversioni* da famosissimi *coin-op* fra cui spiccavano "*Donkey Kong*" e

"*Zaxxon*". I giocatori apprezzarono l'idea allora ancora innovativa di offrire gli stessi giochi visti in *sala giochi* sul mercato domestico, e si lanciarono sulla console attratti anche dalla possibilità di potervi utilizzare tutte le *cartucce* prodotte per il VCS grazie a un'apposita *espansione*. Le espansioni furono un'altra grande caratteristica del Colecovision, che poteva montare anche un *volante*, una *trackball* di altissima qualità, *joystick* alternativi a forma di guantone dotati di ben 4 pulsanti, un tastierino e una *paddle*, e persino supportare l'*home computer Adam*.

COLONNA SONORA Come nei film, anche nei videogame il *sonoro* riveste una grande importanza. Per "colonna sonora" si intendono solitamente i brani musicali che accompagnano l'azione, su cui si sovrappongono gli effetti sonori, che utilizzano generalmente uno o più canali audio loro riservati. Benché abbia un ruolo fondamentale nel creare l'atmosfera di un gioco (vedi *Thump-Thump*), la colonna sonora è comunemente ritenuta dalle *software house* l'aspetto meno importante del prodotto, e risente spesso della poca *memoria* che le viene dedicata.

COLORE La quantità di colori utilizzati in una *schermata* dipende da numerosi fattori, fra

cui il tipo di *macchina* utilizzata, la *memoria* disponibile e l'impiego di schede grafiche. In media, un sistema domestico utilizza contemporaneamente 32 colori scelti da una tavolozza di oltre 60.000 possibili sfumature, sufficienti per ottenere ottime immagini che non tentino di imitare la realtà – un bel progresso rispetto ai primi *coin-op,* che montavano *monitor* in bianco e nero sui quali erano sovrapposti fogli di plastica colorata per ottenere effetti di policromia!

COLOSSAL CAVES Nome definitivo del primo *adventure* della storia, ideato da *Crowther* e *Woods*. Il *programma*, scritto nel 1977 per il grosso computer dell'istituto di ricerca in cui lavoravano i due, era poco più di una caccia al tesoro, ed era stato originariamente battezzato "Adventure". La prima versione commerciale del gioco fu messa in vendita col nome di "Classic Adventure", per essere poi ottimizzata e convertita nei principali formati disponibili nei primi anni '80.

COMMANDO *Coin-op* prodotto dalla *Capcom* nel 1985. Il gioco era uno *shoot 'em up* a sviluppo verticale in cui bisognava controllare l'avanzata di un marine armato di mitragliatore e una riserva limitata di bombe a mano attraverso una serie di territori infestati di truppe e vei-

coli nemici. "Commando" riscosse un notevole successo, ispirando una lunga serie di *cloni* fra cui spicca la saga di "Ikari Warriors" che, pur essendo tecnicamente inferiore al capostipite, ebbe un ancor maggiore riscontro di pubblico grazie alla possibilità di far partecipare due giocatori contemporaneamente. Sul versante domestico, "Commando" fu invece protagonista di un'agguerrita battaglia legale riguardante la liceità di "Who Dares Wins" della Alligata, indicato dalla *Elite* (detentrice dei diritti di *conversione* del coin-op e vincitrice della causa) come un plagio del titolo della Capcom.

COMMODORE Società statunitense fondata sul finire degli anni '50, la Commodore Business Machine si è occupata di macchine per scrivere e strumenti per ufficio fino al 1977, anno del lancio del primo *computer* della fortunata serie PET. Il clamoroso successo internazionale della Commodore è legato alla produzione di *home computer* quali il *VIC-20* e il *Commodore 64*, stranamente considerati sistemi per la produttività personale benché la quasi totalità del *software* prodotto fosse composto da videogiochi. Dopo una serie di clamorosi insuccessi nella metà degli anni '80 con *macchine* come *C-16*, *Plus 4* e *C128*, la Commodore è tornata a dominare il mercato domestico con l'*Amiga* si-

no al 1991, quando il *CDTV* si è rivelato un nuovo fiasco. Quest'ultima macchina è stata seguita nel '92 da nuove versioni potenziate dell'Amiga chiamate "1200" e "4000", e da un successore del CDTV, l'"Amiga CD-32".

COMMODORE 16 Lanciato nel 1984, il *C-16* era un *home computer* a 8-*bit* che, nelle intenzioni del produttore, avrebbe dovuto rappresentare una *macchina* intermedia tra il "vecchio" *VIC-20* e il più nuovo (e costoso) *C-64*. Nonostante le discrete specifiche tecniche, il Commodore 16 non incontrò un grande successo di pubblico probabilmente a causa della totale mancanza di *compatibilità* con altri più diffusi sistemi *Commodore*, e venne presto abbandonato.

COMMODORE 64 Lanciato nel 1982, il Commodore 64 rappresenta, insieme all'*Amiga*, uno dei più grandi successi commerciali della società statunitense. La *macchina* presentava caratteristiche tecniche estremamente innovative per il settore degli *home computer*, quali 64*K* di *RAM*, sedici possibili colori su schermo, *sprite* e un *chip* specifico per la gestione di sonoro su tre canali. Il *C-64* divenne in pochi anni il sistema a 8-*bit* più diffuso nel mondo, grazie soprattutto alla grande quantità di *software* disponibile (circa 8.000 fra giochi e *applicazioni*). Nel 1990 ne

venne lanciata una versione "*console*" priva di tastiera chiamata C-64GS che non ottenne tuttavia alcun riscontro di pubblico.

COMMODORE 128 Commercializzato nel 1985, il *C-128* era una sorta di versione potenziata del *Commodore 64*, con il quale manteneva la totale *compatibilità*. Nonostante le discrete nuove potenzialità offerte (visualizzazione di testo su 80 colonne, *BASIC* più efficiente, ecc.), il Commodore 128 non riuscì a imporsi sul mercato a causa del costo elevato, della carenza di *software* e, soprattutto, di un grave *bug* che limitava l'effettiva compatibilità della *macchina* con il *C-64*.

COMMODORE AMIGA Lanciato dalla *Commodore* nel 1986 con una fantasmagorica presentazione cui ha partecipato il genio visionario della pop art Andy Warhol, l'*Amiga* è il più grande successo commerciale della società americana, che ne ha sviluppato una decina di versioni rivolte ai diversi tipi di utenza, dal videogiocatore al grafico professionista. Ideato nel 1982 da *Jay Miner*, questo *computer* è dotato di ottime capacità audiovisive, spesso tuttavia limitate, specie nei primi modelli, da gravi carenze tecniche che sconfinano in *bug* aggirabili solo con *espansioni* scomode e costose. L'Amiga ha riscosso particolare successo in

Europa e, dopo aver sconfitto in termini di vendite il diretto concorrente *Atari ST*, ha visto compromesso il suo predominio come *macchina* da gioco solo nei primi anni '90, in seguito alla crescente diffusione delle *console* e dei *PC* configurati per scopi ludici.

COMMODORE CDTV Il *CDTV* (acronimo di "Commodore Dynamic Total Vision") è una *macchina* basata sulla tecnologia del *CD-ROM*, applicata alla circuiteria di un *Amiga*. Lanciato nel 1991, è stato penalizzato da carenza di *software*, forti limitazioni tecniche e costi elevati che ne hanno ostacolato notevolmente il successo.

COMMODORE PLUS 4 Lanciato nel 1984 dalla Commodore, il *Plus 4* aveva caratteristiche simili a quelle del *Commodore 64* (64 *K* di *RAM*; *risoluzione* di 320 × 200 *pixel*), con cui era però assolutamente incompatibile, pur mantenendo una *compatibilità* di carattere discendente con il *Commodore 16*. Benché dotato di più che discrete *applicazioni* per la produttività personale (elaborazione testi, archivio, ecc.) incorporate, il Plus 4 si rivelò un clamoroso fiasco e uscì ben presto di produzione.

COMMODORE VIC-20 *Home computer* lanciato nel 1981 che costituisce il primo tentativo riuscito della *Commodore* di imporsi sul

grande pubblico, con oltre 3 milioni di unità vendute. Nonostante le forti limitazioni tecniche (soli 5 *K* di *RAM* disponibile, otto colori, assenza di *sprite* e pessimo sonoro), il piccolo 8-*bit* ottenne un notevole successo per via della grande disponibilità di *software* ludico realizzato da *software house* e semplici appassionati di tutto il mondo, che ne facevano un'ottima scelta per i videogiocatori.

COMMUNIST MUTANTS FROM SPACE Forse unico caso nella storia di videogioco dal titolo dichiaratamente politico-diffamatorio (in italiano "Extraterrestri Comunisti Mutanti"), questo *programma* su *cassetta* per il *VCS* della *Atari* dotato di espansione *Supercharger* era solo una delle infinite variazioni sul tema di *Space Invaders*, con avversari in realtà anodini quanto qualsiasi altro alieno dell'epoca. Misteri del marketing...

COMPATIBILITÀ Se le affinità elettive sono un problema per gli uomini, la compatibilità è un vero e proprio dramma per videogiochi e computer in generale. Con questo termine si indica la possibilità di corretto funzionamento delle *periferiche* con le varie *macchine,* indipendentemente dalla presenza di connettori simili che permettano un collegamento fra i componenti. Se la compatibilità non è preesi-

stente, una apposita *interfaccia* può spesso risolvere il problema. Il *software*, invece, non è di regola compatibile con un *hardware* diverso da quello per cui è stato progettato, soprattutto nel caso dei videogiochi. Anche i migliori *emulatori*, infatti, riescono solo con grandi difficoltà e qualche limitazione a fare funzionare correttamente questo genere di *programmi*, spesso progettati per avvantaggiarsi di peculiarità specifiche di ogni sistema.

COMPUTER Anche se sotto l'aspetto strettamente tecnico tutte le *macchine* utilizzate a scopo videoludico sono computer, nell'ambito dei sistemi domestici viene fatta una precisa distinzione fra questi e le *console*. Senza scendere in raffinatezze tecniche, la prima categoria comprende le macchine dotate di tastiera che possono essere utilizzate anche per scopi diversi dall'intrattenimento, mentre la seconda raggruppa tutti i sistemi programmabili e non programmabili riservati al gioco.

COMPUTER SPACE Riconosciuto ufficialmente come il primo *coin-op* della storia, questo gioco venne prodotto in soli 500 esemplari oggi contesi a caro prezzo dai collezionisti. Realizzato da *Nolan Bushnell, Fred Dabney* e *Larry Bryan*, il gioco era una versione semplificata di "*Space Wars*". Due giocatori si affron-



Computer Space

tavano in un duello fra astronavi nelle vicinanze di un sole che attirava i veicoli modificando nel contempo la traiettoria dei proiettili sparati dai contendenti. La *Atari* inserì questo gioco (questa volta col suo nome originale) fra i primi titoli disponibili per la sua *console VCS 2600* e, in seguito al successo di "*Asteroids*", ne produsse una nuova versione a gettoni dotata di *monitor vettoriale* intitolata "Space Duel", in cui era possibile modificare tutti i parametri del gioco (accelerazione delle navicelle, forza gravitazionale del sole, ecc.) prima di iniziare a giocare.

CONCEPT Idea originale o meccanismo fondamentale alla base di un videogioco. Per fare un esempio, il concept di "*Pac-Man*" è percorrere interamente un labirinto senza essere raggiunti dai quattro avversari che vi vagano e che si possono eliminare passando in punti specifici dello schermo, e il concept di "*Space Invaders*" è di abbattere un certo numero di bersagli che si muovono lungo una sinusoide prima che si avvicinino troppo al fondo dello schermo. Con il passare degli anni, la necessità di produrre un sempre crescente numero di nuovi titoli (spesso legati a strette scadenze come la data di uscita di un film nelle sale o l'inizio di una manifestazione sportiva) che non si

discostassero troppo da filoni collaudati che garantiscono un certo volume di vendite ha sensibilmente tarpato la creatività degli autori, e i titoli più originali sono spesso opera di sviluppatori indipendenti – proprio come nell'industria cinematografica o musicale.

CONSOLE Le console (con una "l" sola perché parola inglese e non francese) costituiscono la forma originaria e forse più pura del divertimento elettronico nell'ambito domestico. A differenza dei *computer*, queste macchine sono concepite per essere utilizzate unicamente per scopi ludici, e per questo motivo permettono effetti audiovisivi spettacolari che i sistemi dotati di tastiera spesso riescono a emulare solo con grandi difficoltà. Caratterizzate dall'assenza di una tastiera, tutte le console prodotte attualmente sono del tipo "programmabile", ossia in grado di permettere giochi differenti inserendo diverse *cartucce*. Va da sé che i modelli "non programmabili" il cui capostipite è il primordiale *Odissey 100* rendevano possibile solo un numero molto limitato di giochi molto simili fra loro (in genere varianti di "*Pong*").

CONSTRUCTION SET Genere inaugurato nel 1983 dalla *Electronic Arts* con "*Pinball Construction Set*", il primo *programma* in cui

l'utente poteva ridefinire completamente il gioco fornito dal produttore. I construction set sono essenzialmente normali videogiochi dotati di un *editor* molto flessibile e dettagliato, mediante il quale non solo è possibile modificare il prodotto originario, ma anche creare ex novo interi giochi dello stesso genere. Va inoltre sottolineato che una caratteristica fondamentale di questi programmi è la semplicità di utilizzo, che dovrebbe essere addirittura intuitivo: quando sono necessari un grosso manuale e qualche conoscenza di programmazione, come nel peraltro eccellente "Activision Designer's Pencil", realizzato da Gary Kitchen per *Commodore 64*, è più appropriato parlare di *linguaggio*.

CONTINUE *Opzione* sempre più diffusa e introdotta originariamente da alcuni *coin-op* che permette di prolungare la partita dopo che il giocatore ha perso la sua ultima *vita*. Nei giochi a gettone la cosa è ovviamente subordinata all'inserimento di altri *crediti*, mentre nei sistemi domestici può andare a discapito del punteggio raggiunto. Questa controversa opzione, che costituisce peraltro l'unica possibilità di raggiungere il termine di alcuni titoli, ha reso problematico il riconoscimento dei *record* nelle *sale giochi* (poiché molte macchine non

azzerano il punteggio fra un continue e l'altro, permettendo di "comprare" prestazioni stratosferiche) e ha generato una forma di prolungamento della partita ancor più minacciosa per le finanze del giocatore, che prevede una sola vita invece che un intero set in cambio di un credito.

CONVERSIONE Con questo termine si intende il processo di riscrittura di un gioco di successo in un formato compatibile con una *macchina* diversa da quella per cui era stato progettato originariamente. In alcuni casi è possibile automatizzare la conversione (per esempio fra *Master System* e *Game Gear*), ma il risultato è spesso deludente, come testimoniano i numerosi casi di titoli trasposti da *Spectrum* a *Commodore 64* negli anni '80, in cui il prodotto finito manteneva le caratteristiche – tecnicamente molto inferiori – della macchina originaria.

COPIA Operazione di duplicazione del *programma* contenuto su un *dischetto* o una *cartuccia*. La copia dei videogiochi è, di fatto, illegale e punibile sia civilmente che penalmente. Purtroppo, la relativa facilità con cui è possibile riprodurre un gioco originale ha indotto – specie nel nostro paese – una massiccia diffusione della *pirateria* informatica, che ha assun-

to tali proporzioni da minare seriamente l'industria videoludica. I dati del 1992 indicano infatti la presenza sul territorio italiano di 11 copie per ogni gioco originale su dischetto e di 1 copia per ogni 39 prodotti originali su cartuccia.

COPIATORE Esistono diversi sistemi e strumenti per copiare un videogioco. Premesso che l'operazione di *copia* dovrebbe essere eseguita unicamente allo scopo di garantire l'integrità del *programma* nel tempo, esistono due principali categorie di copiatori: via *software* e via *hardware*. I primi vengono utilizzati generalmente sugli *home computer* e non sono altro che semplici programmi che leggono le informazioni registrate sul *dischetto* di origine (detto "sorgente") e le riscrivono identiche su un secondo supporto (detto "destinazione"). I secondi sono invece macchinari più o meno complessi concepiti per un utilizzo con le *console* che duplicano le informazioni di una *cartuccia* direttamente sulle memorie di una nuova cartuccia "vuota" o su un dischetto da cui sarà possibile eseguire il *caricamento* del gioco tramite un'apposita *interfaccia*. Se nel caso di programmi su dischetto è plausibile la necessità di una salvaguardia dei dati mediante duplicazione, la pressoché totale indistruttibi-

lità delle cartucce rende palesemente illegali i copiatori hardware, che sono stati pertanto dichiarati fuorilegge in ogni paese.

COSMI *Software house* statunitense produttrice di numerosi titoli di successo per il *Commodore 64* negli anni '80. Caratteristica dei giochi era una certa propensione per le scene truculente e i temi scandalistici. Fra i *programmi* più noti ricordiamo "Defcon 5", in cui si controllava lo "scudo stellare" proposto dall'amministrazione Reagan, "The President is Missing", che proponeva l'idea di un capo di stato americano connivente con i signori della droga boliviani e "The Chernobyl Syndrome", una simulazione di centrale nucleare alquanto instabile. Il tono esagerato di questi prodotti aveva il piacevole effetto di sdrammatizzare i temi proposti permettendo di apprezzare i *concept* sempre ben realizzati, ma poteva a volte essere troppo invadente, come nella tecnicamente dettagliata *simulazione* di elicottero "Super Huey", in cui uno degli scopi finali era... scoprire il segreto del Triangolo delle Bermuda!

COSMOS Prodotto dalla *Atari* come prototipo nei primi anni '70, "Cosmos" rappresenta l'unico tentativo noto di realizzare un *gioco elettronico* che sfrutti l'*olografia*. Costituito da

una unità in plastica dotata di schermo, questa interessante evoluzione del concetto di *schiacciapensieri* era una versione da tavolo di "*Asteroids*". "Cosmos" non venne mai prodotto su larga scala per via dei costi troppo elevati delle tecnologie impiegate, che vennero tuttavia utilizzate dai progettisti in "*Gun Smoke*", sfortunato tentativo di *coin-op* con immagini effettivamente tridimensionali.

CPC 464 Vedi *Amstrad CPC 464.*

CPU Acronimo di "Central Processing Unit", spesso tradotto in italiano come "microprocessore centrale". La CPU è il cuore e il cervello di qualunque *macchina.* Questo *chip* dirige le operazioni di ogni altro componente, ed è uno dei principali fattori che determinano le capacità di un *computer* o una *console.* Nel valutare le potenzialità di una macchina per videogiochi assumono tuttavia una notevole importanza anche altre caratteristiche, quali la presenza di chip addizionali dedicati alla gestione di effetti grafici o sonori particolari, o la velocità di clock. Quest'ultimo parametro definisce la frequenza con cui vengono eseguite le numerosissime istruzioni che compongono un videogame, e può differenziare notevolmente due macchine con specifiche tecniche altrimenti identiche.

CRAMMOND, GEOFF *Game designer* e *programmatore* autore, benché poco prolifico, di molti famosi successi per *home computer*. Assurto alla gloria con "*Revs*", Crammond ha sviluppato poi un *motore* per *grafica poligonale* impiegato con successo in "*Sentinel*" e "Stunt Car Racer", strano *gioco di guida* in cui si controlla una potentissima auto lanciata su circuiti che poco hanno da invidiare alle più vertiginose montagne russe. Uno dei più recenti successi, pubblicato dalla *MicroProse* e prodotto come i titoli precedenti in vari formati, è il *simulatore* di monoposto da competizione "Formula One Grand Prix", che riprende i temi di "Revs" accompagnandoli con un livello di dettaglio impressionante, tale da comprendere persino la possibilità di orientare gli specchietti retrovisori dell'auto.

CRANE, DAVID Fra i membri fondatori della *Activision*, David Crane è stato il primo *game designer* a raggiungere fama mondiale grazie alle sue creazioni. Dopo un inizio con titoli di mediocre qualità, Crane sconvolse il settore con il suo "*Pitfall*" per *Atari VCS*, che presentava una complessità e una qualità grafica inedite e fu uno dei primi giochi per il mercato domestico a essere convertito in *coin-op*. Consolidata la sua fama con "*Decathlon Activi-*

sion", l'autore raggiunse l'Olimpo con "Pitfall 2" e "*Ghostbusters*", dopo i quali si è dedicato prevalentemente a titoli sperimentali come "*Little Computer People*" o "A Boy and his Blob" (inedito in Italia).

CREATIVISION *Console* prodotta a Hong Kong dalla Video Technology Ltd. e distribuita in Italia a partire dal 1983 dalla Zanussi, coinvolta anche nella produzione di *software* e *hardware* addizionale. Il Creativision non ottenne il successo previsto nel nostro paese, e venne abbandonato dopo pochi anni, soffocato dai numerosi nuovi sistemi lanciati in quel periodo.

CREDITO Termine con cui si definiscono i gettoni utilizzati per acquistare le partite nei *coin-op* e, per estensione, le partite non ancora giocate.

CRIME & PUNISHMENT Chi ha detto che i videogiochi *educativi* sono riservati ai bambini? Questo *programma* per *Commodore 64* nato come supporto didattico per gli studenti in legge, per esempio, aveva ottenuto un discreto successo anche al di fuori delle aule universitarie nella seconda metà degli anni '80. Distribuito per ovvi motivi solo negli Stati Uniti (dove ogni Stato ha le proprie leggi e, di conseguenza, la propria versione del programma),

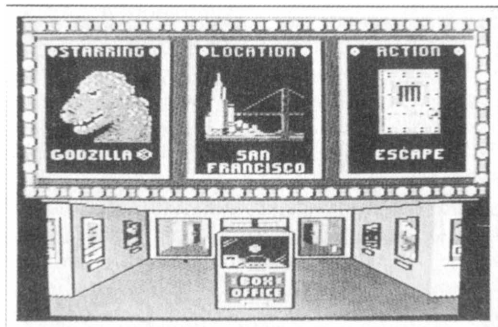
"Crime & Punishment" – il cui titolo tradotto suona "Delitto e Castigo" – permetteva a chiunque di provare la tensione sperimentata quotidianamente dai giudici. Il gioco presentava un caso tratto dai veri archivi federali, che poteva andare da una banale accusa per guida pericolosa a un'imputazione per strage: una volta esaminate tutte le testimonianze e i dati pertinenti, bisognava definire un verdetto e, spesso, una adeguata pena. La decisione del giocatore veniva poi confrontata con la sentenza effettiva, e il *computer* sottolineava (un po' grossolanamente, in verità) eventuali errori procedurali.

CRIMINE DEL PRIMO MINISTRO Gioco per *home computer* pubblicato in Giappone nel 1982 che dimostra l'importanza assunta dai videogame nella vita culturale del paese. Dichiaratamente ispirato a uno scandalo politico che aveva coinvolto il Primo Ministro Kakuei Tanaka, il *programma* metteva i giocatori nei panni della pubblica accusa. Un ritratto caricaturale dell'imputato occupava la parte superiore dello schermo, mentre in quella inferiore appariva una lista di domande da porgli: le risposte aprivano nuove linee d'inchiesta, ed era così possibile approfondire l'interrogatorio selezionando le nuove *opzioni*. Scopo finale non era tanto il dimostrare la colpevolezza del

Primo Ministro, bensì – con spirito tipicamente nipponico – riuscire a farlo vergognare delle proprie azioni, facendolo arrossire e poi scoppiare in un pianto dirotto.

CROWTHER, TONY Prolificissimo *game designer* e *programmatore* britannico, fra i fondatori della *Gremlin* ancora minorenne. Caratterizzato da un leggendario cattivo gusto nell'accostamento dei colori utilizzati nei suoi giochi, Crowther ha scritto innumerevoli giochi di successo per i principali *home computer*, fra cui ricordiamo "Loco", "Suicide Express", e il *gioco di ruolo* "Captive".

CRUSH, CRUMBLE & CHOMP Sulla stampa specializzata e non si è discusso molto degli effetti psicologici dei *videogiochi*. Dopo lunghi dibattiti vari esperti hanno concordato che – al pari di altre forme di divertimento quali la musica heavy metal e i film splatter (caratterizzati da notevoli spargimenti di sangue) – i videogame non scatenano alcuna fantasia omicida, ma possono anzi essere molto utili nel canalizzare le frustrazioni e la violenza repressa in un'attività innocua. "Crush, Crumble & Chomp" (trad. "Schiaccia, Distruggi & Divora"), pubblicato dalla *software house* statunitense *Epyx* agli inizi degli anni '80, è senza dubbio uno degli esempi più eclatanti di *pro-*



Crush, Crumble & Chomp

gramma catartico. Scopo del gioco è distruggere un'intera città nei panni di un famoso mostro del grande schermo, scelto da una rosa di candidati in cui compaiono anche Godzilla, il Blob e un ragno gigante. Utilizzando una nutrita varietà di comandi, il giocatore può abbattere palazzi, incendiare veicoli sputando fuoco, divorare cittadini in fuga e altro ancora. Il gioco, di grande successo, è stato riproposto nel 1986 dalla stessa casa in una versione aggiornata intitolata "Movie Monster".

CURSORE Simbolo che indica sullo schermo la posizione in cui appariranno i caratteri alfanumerici inseriti dal giocatore.

CYBERPUNK Genere letterario ideato dagli americani William Gibson e Bruce Sterling il cui prodotto più noto è senza dubbio il romanzo "Neuromante". Il cyberpunk è caratterizzato da descrizioni di tecnologie avanzatissime divenute in un futuro ipotetico di pubblico e comune utilizzo, fra le quali ricorrono il *ciberspazio* e impianti biomeccanici che migliorano l'efficienza del corpo umano. Parallelamente all'esaltazione dell'high-tech viene sottolinato il degrado architettonico e sociale, come efficacemente mostrato nel celeberrimo film "Blade Runner". Questa visione di un futuro al tempo stesso affascinante e spaventoso è stata spesso ripresa dai videogiochi, che meglio di ogni altro media si adattano a rappresentarla.

CYBERSPACE Vedi *Ciberspazio.*

DALLAS QUEST *Avventura semigrafica* prodotta dalla Datasoft per *Commodore 64* che deve il suo grande successo soprattutto alla confezione, sulla quale erano riprodotti su licenza il logo e i personaggi del famosissimo serial televisivo "Dallas". Il gioco vero e proprio sfortunatamente aveva ben poco a che fare con le vicende narrate nel telefilm, e si rivelò una gran delusione per i molti appassionati, ridotti ad affrontare una tediosa serie di

enigmi di una banalità sconcertante per chiunque avesse un minimo di esperienza con questo genere di *programmi*.

DANGER ZONE *Coin-op* realizzato dalla società americana Cinematronics nel 1987. In un periodo in cui tutti i produttori si ingegnavano nell'ideare macchine sempre più complesse che sbatacchiassero il giocatore in ogni direzione grazie a *sistemi idraulici*, questa *macchina* risolveva il problema di coinvolgere fisicamente l'utente con una soluzione diametralmente opposta. Scopo del gioco era abbattere aerei, missili e altri bersagli nei panni di un addetto a una postazione contraerea: quale soluzione migliore di fare muovere tutto il *monitor* al giocatore per inquadrare il nemico, proprio come con un vero cannoncino? Il *cassone* era costituito da una base fissa su cui era imperniato il video, capace di ruotare e inclinarsi in tutte le direzioni manovrato da due solidi maniglioni metallici. Il realismo ottenuto con questa particolare configurazione era notevole, come purtroppo la fatica fisica necessaria in una partita di media durata e il fastidio causato agli altri giocatori nelle vicinanze: questi problemi impedirono una grande diffusione del gioco, e la Cinematronics tornò a occuparsi dei *laser game* che le avevano dato il successo.

DANIELS, BRUCE Personaggio leggendario nell'ambito degli appassionati di *adventure*, Bruce Daniels è uno degli autori di *Zork*, la famosissima *avventura testuale* della *Infocom*. Parte della fama dell'autore ha però tutt'altre motivazioni: Daniels è stato infatti il primo giocatore a risolvere completamente "*Colossal Caves*", l'*avventura* di *Crowther* e *Woods* su cui si cimentavano quotidianamente centinaia di studenti sui *computer* delle università e dei centri di ricerca statunitensi.

DATA DISK I videogiochi sono costituiti, come tutti i *programmi,* da una parte di *codice* che interpreta una seconda parte composta di dati numerici che definiscono l'aspetto dei vari elementi (*grafica* dei personaggi e dei *fondali*, *colonna sonora*, ecc.). Registrando i dati in questione su un dischetto separato da quello su cui si trova il codice, è possibile produrre dischetti addizionali che aggiungano nuovi *livelli* e caratteristiche al gioco originale. Queste espansioni vengono chiamate in italiano come in inglese "data disk" (trad. "dischetti di dati"), e sono apparsi probabilmente la prima volta come scenari aggiuntivi per "*Flight Simulator II*" della *Sublogic*, dove permettevano al giocatore di sorvolare aree sempre più ampie e dettagliate. Attualmente esistono data disk per la maggior parte dei

giochi di successo, con alcune esagerazioni quali gli "speech pack", espansioni delle espansioni che permettono di ascoltare tutti i dialoghi di alcuni giochi grazie alla *sintesi vocale*.

DAY, WALTER Speculatore statunitense noto per aver tentato più volte di trasformare i videogiochi in una forma di spettacolo. Fra le sue imprese più famose ricordiamo il tentativo di fondare una "capitale dei videogiochi" a Ottumwa, un paesino dell'Iowa nella cui *sala giochi* erano stati realizzati alcuni *record* mondiali. Day aveva organizzato una discreta campagna stampa per promuovere l'iniziativa, producendo nel contempo una gran quantità di gadget che rappresentavano le effigi dei campioni locali, il logo della sala giochi o il semplice nome della città da vendersi ai turisti. Novello P.T. Barnum, Day si era poi trasformato nell'impresario di alcuni giovanissimi recordmen che, caricati su un pullman insieme a qualche *coin-op*, costituivano l'Electronic Circus, uno spettacolo itinerante che avrebbe dovuto attraversare gli U.S.A. Lo show si basava sulla dimostrazione delle "tecniche superiori" dei ragazzi, seguita da una serie di sfide a tempo con il pubblico: ottenuto un pessimo riscontro, il Circo Elettronico chiuse i battenti dopo solo due giorni di attività.

DEATHRACE *Coin-op* della Exidy entrato negli annali per due singolari primati. "Deathrace" è stato infatti il primo gioco a gettone ufficialmente tratto da un film, il pessimo "Deathrace 2000". Questo videogame di *guida* in cui si ottenevano punti per gli incidenti e gli investimenti provocati fu inoltre il primo gioco a essere censurato negli U.S.A. per eccesso di violenza.

DEATHWISH III Videogioco prodotto dalla *Gremlin* nel 1987 in tutti i principali formati. Caratteristica del *programma*, tratto dal film "Il Giustiziere della Notte III", era l'estrema violenza esplicita dell'azione, che fece gridare allo scandalo gran parte della stampa specializzata e non. Nei panni di Charles Bronson, il giocatore doveva infatti sterminare a colpi di pistola, mitraglietta, bazooka, fucile a pallettoni o lanciafiamme una nutrita serie di criminali, che venivano massacrati con gran spargimento di sangue. A rincarare la dose, era inoltre possibile colpire prostitute e passanti senza che questo influisse negativamente sullo svolgimento del gioco. Il prodotto non venne ritirato dal mercato, ma i giocatori stessi ne decretarono l'insuccesso, dimostrando di non essere particolarmente interessati a simili argomenti.

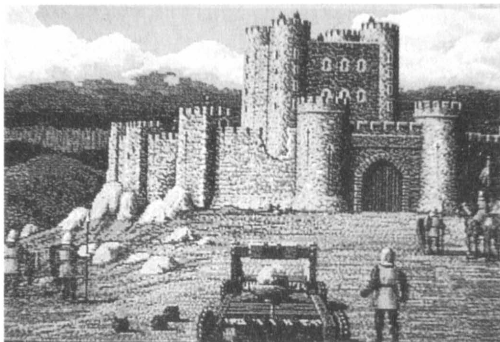
DECATHLON ACTIVISION *Gioco sportivo* di *David Crane* pubblicato originariamente per *Atari VCS* in concomitanza con l'uscita in sala giochi di "*Hyper Olympics*". La coincidenza fu particolarmente interessante e guardata con sospetto da molti non solo per il tema e la struttura pressoché identici dei due giochi, ma anche per l'innovativo sistema di comando impiegato da entrambi, basato sul concetto sino ad allora ignoto dello *smanettamento*.

DEFENDER *Coin-op* prodotto nel 1980 dalla *Williams* che ottenne un enorme successo in tutto il mondo, facendo guadagnare al produttore oltre 115 milioni di dollari. Il gioco era uno *shoot 'em up* a sviluppo orizzontale in cui bisognava proteggere degli inermi coloni spaziali da un'invasione di alieni che minacciavano di rapirli per includerli nelle loro fila. La *macchina* era caratterizzata da ben 6 diversi comandi fra *joystick* e pulsanti, che rendevano il controllo del gioco un'impresa funambolica, specie considerando l'estrema frenesia dell'azione su schermo. "Defender" rese famosi gli autori *Eugene Jarvis* e *Larry DeMar*, che produssero nell'arco di poco tempo diversi altri titoli anch'essi caratterizzati da comandi complessi, velocità ed esplosioni cromatiche e sonore, fra cui ricordiamo "*Robotron: 2084*", l'ancor più

frenetico *sequel* di "Defender" intitolato "Stargate" e il tridimensionale "Blaster".

DEFENDER OF THE CROWN Prodotto originariamente per *Amiga* e *ST* nel 1987, questo titolo costituì una vera e propria rivoluzione del settore e inaugurò con enorme successo la produzione della *Cinemaware*. Ambientato nella Britannia medievale, il gioco poneva l'utente nei panni di un nobile impegnato a conquistare la corona. La grande innovazione consisteva in una *grafica* decisamente realistica e nella presenza di numerose sequenze non giocabili d'intermezzo che contribuivano a creare una note-

Defender of the Crown



vole atmosfera. Semplice ma affascinante, "Defender of the Crown" costrinse presto le altre *software house* ad adeguarsi al nuovo formato basato sulla presenza massiccia di grafica di alta qualità, spesso con risultati deludenti e prodotti pressoché ingiocabili.

DELPHINE SOFTWARE Una delle principali *software house* francesi, la Delphine è specializzata nella realizzazione di *avventure grafiche*, scritte dal *game designer* Paul Cuisset sfruttando il sistema *Cinemathique*. Fra i più famosi successi di questa società ricordiamo il difficilissimo "Future Wars", il poliziesco "Cruise for a Corpse" (malamente tradotto "Crociata per un Cadavere" nella versione italiana invece che "Crociera con Delitto") e l'innovativo "*Another World*".

DEMO Termine utilizzato per indicare le versioni dimostrative dei videogame ancora in fase di produzione, spesso non giocabili. Per estensione, si parla di "demo" riferendosi anche alle sequenze animate che appaiono fra una partita e l'altra per invogliare il giocatore ad avvicinarsi alla *macchina* e ai *programmi* realizzati dagli autori per dimostrare le proprie capacità, costituiti spesso da un insieme di effetti grafici e sonori fini a sé stessi.

DESTROYER Prodotto dalla *Epyx* nel 1987

per *Commodore 64*, “Destroyer” costituisce il primo tentativo di *simulazione* di nave militare. Nel *programma* sono replicate tutte le principali caratteristiche di una corazzata della Marina degli Stati Uniti, di cui il giocatore deve gestire navigazione, tattiche di combattimento e dotazioni di bordo. Nonostante l’alta qualità del prodotto, “Destroyer” non riuscì a ottenere un particolare successo, surclassato dalle più banali ma apparentemente più affascinanti simulazioni di volo.

DEUS EX MACHINA Interessante esperimento di videogame “alternativo” realizzato dalla Automata per *ZX Spectrum* nel 1985. Nel gioco, ideato dal *programmatore* e giornalista di settore Mel Croucher, l’azione era scandita da una complessa colonna sonora registrata su audiocassetta, che doveva essere ovviamente riavvolta e inserita in un sistema audio prima di ogni partita. La trovata, che ovviava inoltre alle pessime capacità sonore del *computer*, era senza dubbio interessante, ma il fascino dei dialoghi e degli elaborati effetti sonori necessariamente sempre uguali svaniva con il susseguirsi delle partite, lasciando un gioco originale, ma ripetitivo.

DIGITALIZZAZIONE Processo che permette di convertire in dati numerici immagini e

suoni reali acquisiti mediante appositi macchinari. Questa tecnica ha il grosso difetto di necessitare di molta *memoria* in cui registrare i dati, ma permette risultati eccellenti dal punto di vista del realismo rispetto alle immagini disegnate e i suoni sintetizzati tipici dei videogiochi.
DINAMIC Unica *software house* spagnola ad avere raggiunto la notorietà al di fuori dei confini nazionali, la Dinamic ha realizzato diversi titoli per *Amiga* e *Commodore 64*, caratterizzati da un'estrema difficoltà, fra cui ricordiamo i quasi ingiocabili "Freddy Hardest", "Navy Moves" e "Army Moves". Unico *programma* degno di nota è stato nel 1991 "Super Phoenix", *sequel* del famoso *coin-op* realizzato dalla Centuri più di 10 anni prima.
DINI, DINO Uno dei più famosi *game designer* e *programmatori* europei, Dino Dini deve la sua notorietà alla serie calcistica di "*Kick Off*". Legato per molti anni alla *software house* francese Anco (per la quale ha prodotto anche "Player Manager", *gioco manageriale* tratto da "Kick Off") Dini è poi passato alla Virgin Games, con la quale ha stipulato un contratto miliardario. Il primo gioco di Dini alla Virgin è stato "Goal", terzo titolo della saga calcistica più famosa del mondo che non è stato possibile chiamare "Kick Off 3" per questioni legali.

DIP-SWITCH Microinterruttori a due stati (acceso o spento) che permettono di modificare i parametri di funzionamento di un'apparecchiatura elettronica. Nel campo dei videogiochi, i dip-switch si trovano per lo più sulle schede che contengono tutta la circuiteria necessaria al funzionamento dei *coin-op*, dove hanno la funzione di impostare il livello di difficoltà del gioco, l'orientamento dello schermo, il numero di *vite* disponibili e i *crediti* necessari per acquistare una partita.
DIRK THE DARING Dirk l'Impavido (così suona in italiano la traduzione letterale del nome) è il protagonista delle due parti di "*Dragon's Lair*", il *laser game* di maggior successo nella storia dei videogiochi. In realtà alquanto fifone e pasticcione, Dirk si è conquistato un posto di riguardo fra le simpatie dei giocatori di tutto il mondo, e ha proseguito la sua carriera di star nel ruolo di titolare di una serie di *cartoni animati* di discreto successo.
DISCHETTO Supporto magnetico per la registrazione di dati e *programmi*. I dischetti sono costituiti da un leggerissimo foglio di materiale plastico di forma circolare sul quale vengono sovrapposti uno strato di materiale magnetico e numerosi strati protettivi che limitano il rischio di danni fisici al supporto. Il di-

sco vero e proprio è contenuto in un astuccio quadrato che lo protegge ulteriormente e ne favorisce sia la trasportabilità (è infatti sconsigliabile toccare il disco con le dita), sia il corretto inserimento nei *disk drive* utilizzati per i *caricamenti* e i *salvataggi*. Attualmente esistono due principali formati per i dischetti, comunemente identificati dai numeri "5 1/4" e "3 1/2", relativi al diametro in pollici del supporto magnetico. I primi, molto leggeri e fisicamente flessibili (da cui il nome inglese "floppy disk", appunto "disco flessibile") stanno cadendo in disuso, a causa dei relativamente pochi dati che vi si possono memorizzare e di una certa vulnerabilità del supporto. I loro eredi, caratterizzati da un involucro in plastica rigida e da una finestrella in metallo che copre il materiale magnetico quando il disco non è inserito in un drive, sembrano avere invece risolto entrambi i problemi, anche se si pensa già che verranno gradatamente sostituiti dai *CD-ROM* della nuova generazione, anche scrivibili anziché solo leggibili come gli attuali. Una curiosità: la campagna di lancio originale proposta dalla Sony nel 1982 per i suoi dischetti da 3 1/2 parlava di una eccezionale capacità di memorizzazione di "ben 437 *K* per il modello a doppia facciata": a poco più di 10

anni di distanza, si è arrivati a registrare sugli stessi dischetti sino a 2.88 *Mega* di dati, più di sei volte la capacità prevista inizialmente.

DISK DRIVE Dispositivo elettronico-meccanico utilizzato per la lettura e la scrittura dei *dischetti*. A grandi linee, un disk drive è composto da una testina che va a posizionarsi quasi a contatto del disco magnetico vero e proprio senza toccarlo, controllata da un micromotore di precisione. La testina percepisce le variazioni magnetiche del supporto in rotazione, e le trasforma grazie ad appositi circuiti in una serie di impulsi elettrici che vengono inviati al *computer* che li decodifica convertendoli in dati. Analogamente, i *programmi* e i dati presenti nella *memoria* del computer possono essere inviati al drive, dove vengono registrati su dischetto sotto forma di variazioni magnetiche.

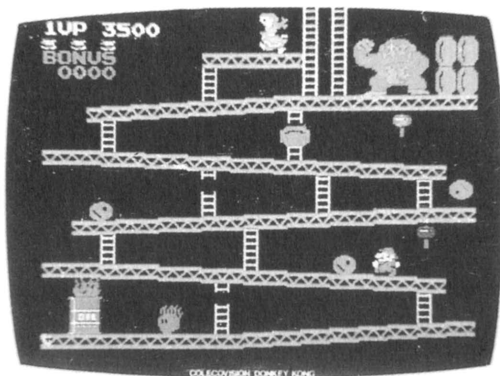
DISTRIBUTORE Entità commerciale che si occupa della promozione e della commercializzazione di *software* e *hardware* prodotti nel proprio paese o all'estero.

DOMARK Software house inglese fondata nel 1984 da Dominic Whetley e Mark Strachan, la cui produzione è nota per la pessima qualità tecnica nonostante gli accordi stretti con numerose società, che hanno permesso ti-

toli altisonanti fra cui spicca una serie di giochi ispirati ai film di James Bond. Il gioco più venduto della Domark è "Trivial Pursuit", versione elettronica del celebre gioco da tavolo prodotta nel '92 che ha venduto oltre quattro milioni di copie in tutto il mondo.

DONGLE Poco diffusa forma di protezione dei *programmi* dalla copiatura. Il sistema si basa sulla presenza in *memoria* di dati che non vengono registrati su *dischetto* ma risiedono in un *chip* fornito insieme al supporto magnetico. Copiare il programma diventa così inutile, poiché per assicurarne il corretto funzionamento il circuito deve essere collegato alla *macchina*. I costi e le difficoltà di produzione dei chip costituiscono pregi e difetti del sistema: se da una parte rendono infatti sconveniente la riproduzione "in proprio" del circuito, il costo della "chiave" *hardware* fa lievitare sensibilmente il prezzo dei prodotti.

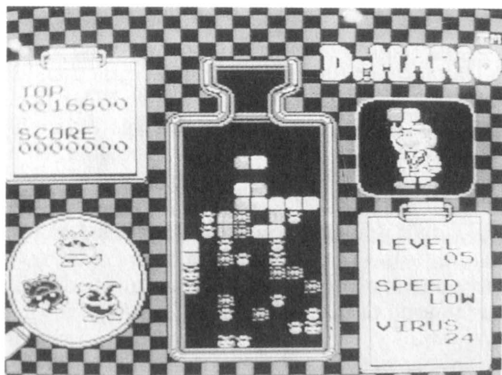
DONKEY KONG Personaggio di punta della *Nintendo* nella prima metà degli anni '80, Donkey Kong è un enorme gorilla non particolarmente intelligente, palesemente ispirato alla figura del più noto "King Kong". Lo scimmione è comparso la prima volta nell'omonimo *coin-op* – uno dei primi *platform game* – in cui bersagliava il protagonista *Mario* con barili



Donkey Kong

e altri oggetti lanciati dalla cima di pericolanti strutture metalliche, che il giocatore doveva risalire per raggiungere l'immancabile fanciulla rapita. "Donkey Kong" ottenne un grandissimo successo, che condusse alla produzione di vari *sequel* fra cui "Donkey Kong Jr." e "Donkey Kong 3", ma il personaggio venne abbandonato per favorire il suo acerrimo avversario pochi anni dopo.

DONKEY KONG JR. Figlio del più noto *Donkey Kong* apparso per la prima volta nel 1984 nell'omonimo *coin-op*.

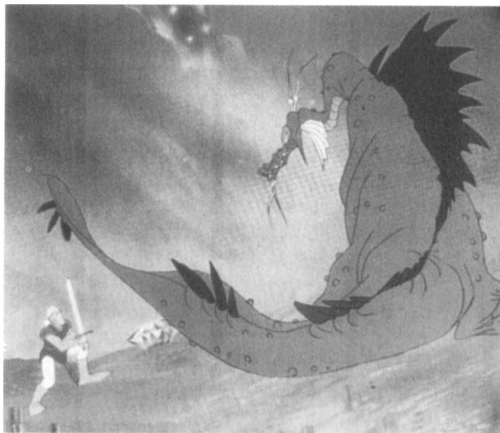


Dr. Mario

DR. MARIO Ennesima variante di "*Tetris*" prodotta dalla *Nintendo* nel 1990 per i suoi sistemi domestici, "Dr. Mario" vede il giocatore impegnato a impilare pastiglie bicolore che precipitano dall'alto dello schermo. Il gioco, solare e rassicurante come tutti i prodotti in cui compare la baffuta mascotte della società, viene qui ricordato per essere stato il soggetto di un incredibile caso legale. "Dr. Mario" è stato infatti ritirato dai negozi di diversi stati nordamericani dopo che una commissione ne ha dichiarato la presunta pericolosità morale

per i giovani giocatori che verrebbero "incoraggiati all'assunzione di sostanze stupefacenti dalla rappresentazione di pillole e medicinali come 'amici' del giocatore". Le legittime proteste del produttore, benché suffragate dal parere professionale di medici e psicologi, non sono servite a modificare la sentenza.

DRAGON'S LAIR *Coin-op* prodotto nel 1984 dalla Cinematronics. "Dragon's Lair" è stato il primo *laser game* di successo, che con il suo riscontro di pubblico diede inizio all'effimera moda di questo genere di prodotti in tutto il mondo. Il gioco era poco più di un cartone animato (opera di *Don Bluth*), la cui vicenda vedeva il pavido cavaliere *Dirk* impegnato nell'esplorazione di un castello denso di insidie alla ricerca della principessa Daphne, rapita dal gigantesco drago Singe. La storia era suddivisa in "stanze", in cui il giocatore doveva dirigere con pochi tocchi di *joystick* il protagonista verso l'uscita evitando trappole e avversari. Grosso problema di "Dragon's Lair" erano proprio gli schemi di gioco estremamente rigidi: era infatti sufficiente deviare una sola volta dalla sequenza di mosse prefissata per veder terminare prematuramente la partita. Affascinati dall'eccezionale supporto audiovisivo, i giocatori sorvolarono sul grave difetto,



Lo scontro finale con Singe in "Dragon's Lair".

tanto da giustificare nel 1992 la realizzazione del *sequel* "Dragon's Lair II – The Time Warp".

DROGA I videogiochi hanno più volte contribuito – nel loro piccolo – alla lotta contro la diffusione degli stupefacenti. Molti *coin-op* statunitensi mostrano nelle loro sequenze dimostrative il logo dell'operazione "Winner don't

use drugs" (trad. "Chi vince non usa droghe"), completa del marchio dell'F.B.I. e della firma del suo allora direttore William Sessions. Altri titoli, come "*Narc*" o "*Hydra*", mostrano spacciatori nel ruolo dichiarato di "cattivi" da combattere o assicurare alla giustizia. Ancora, alcune terapie sperimentali di riabilitazione dalla narcodipendenza hanno tentato con un certo successo di includere i videogame fra le attività scelte per scaricare le frustrazioni e gli istinti violenti dei soggetti coinvolti.

DSP Acronimo di "Digital Signal Processing", elaborazione di segnali digitali. Con questo termine vengono indicati i *chip* aggiuntivi inseriti in alcune *cartucce* per coadiuvare la *CPU* della macchina. Fra i più noti titoli che utilizzano chip DSP ricordiamo "*Starwing*" per *Super NES* e "Super Mario Bros 3" per *NES*.

DUNGEON MASTER *Gioco di ruolo* sviluppato dalla FTL e prodotto dalla Mirrorsoft nel 1989 per tutti gli *home computer* a 16-*bit*. "Dungeon Master" rivoluzionò completamente il settore degli *RPG* per via dello stile grafico adottato, che per la prima volta visualizzava l'azione secondo la *soggettiva* dei protagonisti. Benché il gioco fosse in realtà poco più di un grosso labirinto, senza tutte le raffinatezze

tattiche e di interazione con i personaggi tipiche di prodotti precedenti (primo fra tutti "*Ultima*"), "Dungeon Master" riscosse un grande successo, e diede inizio a una vastissima produzione di *cloni* pressoché identici proseguita sino al lancio di "*Ultima Underworld*".

DYNABYTE *Software house* fondata nel 1992. La Dynabyte è una delle poche case italiane ad avere prodotto *software* valutato positivamente anche all'estero. Assurta agli onori di cronaca con l'*avventura grafica* "Nippon Safes, Inc.", di genere ironico-poliziesco, è caratterizzata dal produrre titoli inusuali, come per esempio "The Late Night Sexy Show" (trad. "Lo Spettacolo Sexy di Tarda Notte"), dove il giocatore partecipa a un immaginario telequiz a sfondo erotico i cui protagonisti sono realizzati con un raffinato *ray-tracing*.

E.T. Fra i primi giochi ispirati a un film di successo, "E.T." venne prodotto nel 1984 dalla *Atari* per il suo *VCS* ed è ancor oggi ricordato come uno dei peggiori fiaschi del settore videoludico. Scritto da Howard Warshaw, il gioco era una confusa *avventura dinamica* il cui scopo era aiutare l'alieno buono E.T. a sfuggire agli agenti del governo americano e a tornare fra i suoi simili. "E.T." costituì un vero e proprio scandalo nell'industria dei videogio-

chi, specie quando fonti ufficiose rivelarono che milioni di *cartucce* invendute erano state distrutte e interrate nel deserto del Nevada – dopo che erano stati pagati 23 milioni di dollari alla società produttrice del film per ottenerne i diritti!

ECOLOGISMO L'inizio degli anni '90 ha visto crescere l'impegno ecologista su molti fronti, non ultimo quello videoludico. Fra i più famosi titoli a tema ecologista ricordiamo "Captain Planet" (tratto dall'omonima serie di cartoni animati), il riciclato e riciclabile "*Top Banana*", "Rainbow Warrior" (in cui il giocatore interpreta il ruolo di un attivista di Greenpeace), il geopolitico "Balance of Planet", le *avventure* della serie *Sierra* "Eco Quest", l'*arcade* "Eco" e i più tattici "Sim Life" e "Sim Earth", incentrati rispettivamente sull'equilibrio della biosfera e su quello geografico dell'intero pianeta.

EDITOR *Programmi* utilizzati dai *game designer* nella realizzazione dei giochi. Ogni autore o *software house* ha i propri editor grafici che permettono di "costruire" un fondale o una mappa di gioco accostando moduli predefiniti, editor sonori con cui è possibile realizzare effetti sonori mixando e modificando suoni preesistenti ed editor di livelli concepiti per

definire rapidamente tutte le caratteristiche dei vari *quadri* di un gioco. Riservati di solito ai produttori, alcuni editor sono stati anche commercializzati singolarmente o come parte di videogiochi completi.

EDUCATIVI, GIOCHI Categoria di *programmi* che utilizzano la struttura tipica dei videogiochi per fini didattici. Questo genere di prodotti, diffusi per lo più negli Stati Uniti, ha da poco superato una prima fase sperimentale, e solo grazie alle nuove capacità tecniche offerte dalle *macchine* più recenti e da alcune tecnologie come il *CD-ROM* possono proporsi come un realistico complemento della regolare istruzione scolastica. Fra i settori in cui si sono ottenuti i migliori risultati ricordiamo la matematica, l'insegnamento di lingue straniere e l'istruzione prescolare.

ELECTRONIC ARTS Fondata nel 1982 da William "Trip" Hawkins, ex dirigente della Apple computer, la Electronic Arts è oggi la più importante *software house* ludica statunitense, con un team di *sviluppatori* composto dai più abili professionisti del settore. Nel 1987 ne è stata creata una divisione europea. Fra i più grandi successi della Electronic Arts ricordiamo "Populous" e "Populous 2" del gruppo Bullfrog, "*Archon*", la pallacanestro elettronica di

"One-on-One" e una lunga serie di *construction set*. Attualmente la società sviluppa videogiochi per tutti i principali formati, ed è coinvolta nel progetto *3DO* della Matshushita.

ELECTRONIC GAMES Nota di cronaca per ricordare la primissima *rivista di settore* del mondo, edita negli Stati Uniti a partire dal 1981.

ELITE *Programma* realizzato originariamente da *Ian Bell* e *David Braben* per *BBC* e prodotto nel 1984 dalla Acornsoft. "Elite" fu il primo videogame a sviluppare il *concept* di "*Star Raiders*" aggiungendovi elementi di commercio interplanetario. Le somme accumulate trasportando merci potevano essere utilizzate per migliorare le caratteristiche della propria astronave, che una volta potenziata con armi, scudi e motori di una certa efficienza poteva essere usata per scopi differenti, quali la caccia ai criminali o la pirateria. La libertà d'azione – unita all'eccellente *grafica vettoriale* – affascinò i giocatori di tutto il mondo, che arrivarono in molti casi ad acquistare un BBC solo per potere usare "Elite", di cui non vennero prodotte *conversioni* per alcuni anni. Braben ne ha realizzato nel 1993 un *sequel* intitolato "Frontier - Elite 2".

ELITE *Software house* inglese specializzata

nella *conversione* di *coin-op* e titoli per *console* nei formati *C-64*, *Amiga* e *Atari ST*. Fra i più famosi successi di questa società ricordiamo "*Commando*", il *gioco di guida* "Buggy Boy" e "Ikari Warriors". A partire dai primi anni '90, la Elite ha cominciato a interessarsi anche del mercato delle *console* a 16-*bit* distinguendosi per l'adattamento sotto forma di *platform game* di "*Dragon's Lair*" e per "Ultimate Soccer", ottimo gioco di calcio.

ELSPA Acronimo di "European Leisure Software Publishers Association", "Associazione Europea dei Produttori di *Software* da Intrattenimento". Organismo che riunisce la quasi totalità dei produttori e *distributori* europei di videogiochi.

EMULATORE *Software* particolare che, con l'ausilio o meno di apposito *hardware*, permette di utilizzare su una *macchina* dei programmi progettati per un altro sistema. Questo tipo di soluzione comporta nella maggior parte dei casi problemi collaterali di vari generi, che vanno dalla difficoltà di utilizzo a rallentamenti più o meno gravi nell'esecuzione del *programma*.

ENCHANTER *Avventura testuale* della *Infocom* caratterizzata per la prima volta nella storia di questo genere di giochi dalla presenza

di incantesimi e sortilegi, che il giocatore poteva impiegare per influenzare "magicamente" lo svolgimento della partita.

ENCOUNTER *Clone* di "*Battlezone*" scritto nel 1983 da *Paul Woakes* per *Commodore 64*. Il gioco impiegava *routine* grafiche per la rappresentazione di un campo di gioco tridimensionale di concezione innovativa, in grado di permettere corse mozzafiato in *soggettiva* a una velocità che risultava addirittura incontrollabile. Il sistema, presto imitato da innumerevoli *programmatori*, permise la realizzazione di una gran quantità di giochi e *conversioni* da *coin-op* sino ad allora ritenute impossibili contribuendo indirettamente al clamoroso successo di quell'*home computer*.

END GAME Un "end game" è un videogioco in cui si ha uno scopo preciso che, una volta raggiunto, dà termine all'azione. Tutti i giochi d'*avventura* sono end game, e il primo titolo di questo genere fu proprio una *cartuccia* per *Atari VCS* intitolata "Adventure", che proponeva gran parte dei topoi del genere *fantasy* in un solo *K* di *programma*! La maggior parte dei giochi sia da sala che domestici appartiene attualmente a questa categoria che sembra dare maggior soddisfazione agli utenti, stimolati dal ruolo di potenziali vincitori, mentre i cam-

pioni più irriducibili ricordano con nostalgia i vecchi tempi, forse un po' più frustranti, ma in cui era possibile prolungare una partita in sala giochi anche oltre le 24 ore consecutive.

EPILESSIA Quando qualcosa è divertente, c'è sempre qualcuno che tenta di dimostrarne la nocività, spesso in aperta malafede. Forse a causa della loro natura altamente tecnologica e un po' inquietante, forse per via dell'indiscutibile monotonia dei primissimi titoli, i videogame sono caduti più volte nel mirino dei moralisti e dell'opinione pubblica. Dopo numerose e inconfutabili dimostrazioni che questo passatempo non danneggia la vista più della normale televisione, non rincretinisce ma anzi stimola le facoltà associative e la capacità di coordinazione occhio-mano e non scatena alcuna aggressività primordiale, il 1993 è stato l'anno dell'epilessia. L'origine del caso è la dicitura imposta dalle ferree leggi statunitensi sulle confezioni dei videogame come di molti altri prodotti, che avverte il consumatore della remota possibilità che l'osservare immagini e luci in movimento (come quelle dei videogiochi, ma anche della televisione, di un lampadario che dondola mosso da una corrente d'aria o di un semaforo) faccia manifestare una patologia epilettico-fotosensibile latente. Un "giornali-

sta" italiano in cerca di sensazionalismi ne ha dedotto che tutti i videogiochi provocassero crisi epilettiche letali in qualsiasi utente, diffondendo poi i suoi vaneggiamenti da un quotidiano nazionale di indubbia fama e scatenando una tale bagarre da rendere necessaria persino una apposita commissione d'inchiesta per stabilire l'effettiva pericolosità del nuovo nemico elettronico. Inutile specificare il responso, e inutile sperare che il futuro non ci riservi di peggio...

EPYX Una delle più creative *software house* statunitensi negli anni '80, la Epyx ha realizzato numerosi successi prima di entrare definitivamente nell'olimpo dei produttori con la serie di *giochi sportivi* inaugurata da "*Summer Games*" (i cui altri titoli erano "Summer Games II", "Winter Games", "World Games" e "California Games"). Sul finire della decade, la società è stata rilevata dalla *US Gold*, mentre alcuni suoi *programmatori* hanno fondato la software house indipendente DTMC, dedita allo sviluppo di titoli per *console*. Fra gli altri best seller della Epyx ricordiamo la serie di *Apshai*, l'ironico "*Crush, Crumble & Chomp*" e "Chipwitz", *gioco educativo* che insegnava efficacemente le basi della programmazione.

ESPANSIONE In gergo informatico, si in-

dica con questo termine una *scheda*, una *periferica* o un altro dispositivo che potenzi le capacità di base di una *macchina*.

EUREKA! Gioco per *home computer* composto da cinque *avventure* prodotto a metà degli anni '80 dalla *Domark*, soggetto di uno dei primi "concorsi milionari" della storia dei videogiochi. Risolvendo infatti i vari *adventure*, era possibile ottenere una serie di complessi indizi che, interpretati con spirito da enigmista, permettevano di dedurre un numero di telefono; la prima persona a chiamare avrebbe vinto la considerevole somma di 25.000 sterline inglesi. L'abile solutore fu l'adolescente Matt Woodley, che entrò inoltre a far parte della redazione del mensile britannico di settore "Computer & Video Games" come recensore di avventure.

EVANGELSOFT *Software house* inglese specializzata nella realizzazione di *programmi* a sfondo religioso. Benché questa società non sia specificamente interessata al settore ludico, indice regolarmente concorsi per autori che garantiscono la pubblicazione al "programma che meglio trasmette i valori cristiani", indipendentemente dal suo genere.

EXTENDED PLAY Nei primissimi tempi dell'industria dei videogame, gran parte dei

giochi a gettone era costituita da gare di abilità a tempo. Anche in rispetto alla legislazione di numerosi paesi, l'unico tipo di premio previsto per i giocatori più abili era costituito da un proseguimento della partita in corso, che si risolveva solitamente con una manciata di "secondi omaggio" in cui continuare a giocare. Questa funzione era annunciata dalla comparsa sullo schermo della scritta "Extended Play", utilizzata quasi fosse stata uno standard da tutti i principali produttori.

F-15 STRIKE EAGLE Prodotto originariamente dalla *MicroProse* per *Commodore 64* nel 1984 e continuamente aggiornato e potenziato in numerose versioni fra cui anche un eccezionale e poco diffuso *coin-op*, "F-15 Strike Eagle" è stata la prima *simulazione* di caccia militare di successo. Questo titolo ha fondato le basi del genere dei simulatori bellici, introducendo innumerevoli elementi che sono presto diventati standard dell'industria: scenari politico-militari plausibili, dati tecnici accurati, vari livelli di difficoltà che vanno dal semplice gioco *arcade* alla simulazione ultraprecisa con dozzine di diversi fattori da tenere sotto controllo, ecc. "F-15 Strike Eagle" è stato inoltre il capostipite di una serie pressoché infinita di *programmi* che pongono il giocatore nella ca-

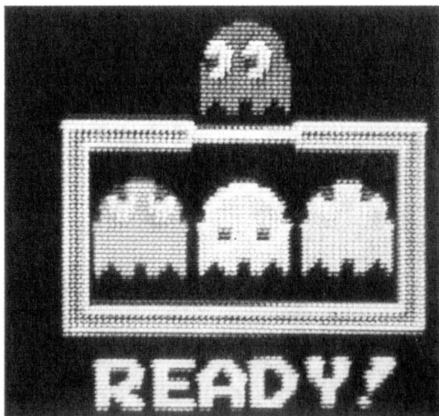
bina di comando di questo o quel caccia, e che si distinguono spesso per dettagli del tutto secondari.

F-ZERO *Gioco di guida* di ambientazione fantascientifica realizzato dalla *Nintendo* per il suo *Super NES* nel 1990. "F-Zero" è stato uno dei primi videogame a sfruttare appieno le potenzialità del *modo 7*, rimanendo per molti mesi in testa alle classifiche di vendita per la *console* Nintendo.

F/X CHIP Chip *DSP* sviluppato dalla *Argonaut Software* per la *Nintendo*. L'F/X Chip, noto anche come "*SFX*", potenzia le capacità del *Super NES*, permettendogli di generare *grafica poligonale* fluida e realistica fungendo anche da *scheda acceleratrice*. Il primo gioco a utilizzare l'F/X Chip è stato "*Starfox*" della stessa Argonaut, che ha riscosso un successo senza precedenti.

FAMICOM Vedi *Nintendo NES*.

FANTASMINI I quattro fantasmi che perseguitano *Pac-Man* nell'omonimo gioco sono fra i pochi avversari della storia non solo ad avere un nome, ma addirittura due, differenti nella versione per il mercato giapponese e quello americano. Riportiamo questi ultimi, immortalati anche dai *cartoni animati* ispirati al *coin-op*, che sono: "Inky", "Blinky",



Fantasmini

"Pinky" e "Clyde". Un quinto fantasma di sesso femminile, Sue, ha fatto la sua prima comparsa in "Ms. Pac-Man", insieme alla consorte del divoratore giallo.

FANTASY Genere letterario che mescola diverse mitologie (con preponderanza di quelle nordiche) alla struttura classica del romanzo d'avventura. Nella sua forma attuale, la letteratura fantasy vede il suo modello in J.R.R. Tolkien, autore fra gli altri de "Il Signore degli

Anelli". I videogiochi hanno spesso attinto a questo immaginario specifico, efficacemente descritto dalla denominazione statunitense "Sword & Sorcery", ossia "spade e incantesimi". Le situazioni caratteristiche, fra cui spiccano scontri epici con creature mostruose, sorprendenti magie e salvataggi in extremis si adattano infatti perfettamente a essere convertite in un formato giocabile, dove rimangono spesso riferimenti e citazioni alle opere più note.

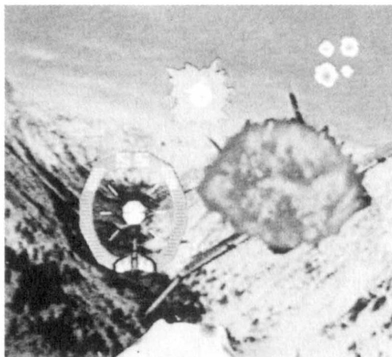
FASOULAS, STAVROS *Game designer* finlandese autore di alcuni fra i più grandi successi per *Commodore 64*. Particolarmente abile nella realizzazione di *routine* per lo scorrimento veloce dello schermo, Fasoulas ha avuto il suo primo successo con "Delta", un gioco sufficientemente spettacolare da giustificare la creazione di una intera *software house* basata sui suoi titoli successivi, "Quedex" e "Sanxion". Dopo una lunga pausa dovuta agli obblighi di leva prolungatasi per la stesura di un romanzo di fantascienza, l'autore si è ritirato per realizzare quello che lui definisce "il suo capolavoro, dopo il quale non avrà più senso fare altri videogiochi", un originale *shoot 'em up* per *Amiga* intitolato "Galactic" annunciato più volte negli ultimi anni ma ancora inedito.

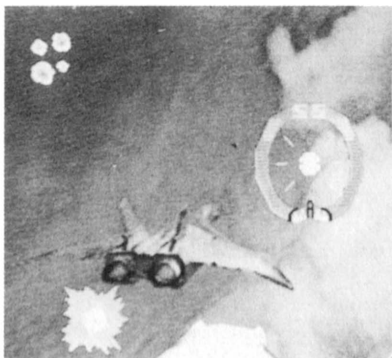
FASTLOADER Termine con cui venivano indicati in passato particolari *programmi* che permettevano di ridurre anche di oltre il 50% i tempi di *caricamento* dei giochi su *C-64* e *Spectrum.*

FINESTRA Porzione di schermo delimitata da una linea continua, generalmente di forma rettangolare.

FIREFOX *Laser game* prodotto dalla *Atari* su un *concept* di Norm Avellar e Moe Shore nel 1984 e tratto dall'omonimo film di e con Clint Eastwood. Il giocatore vi impersona un pilota collaudatore sovietico in fuga verso gli Stati Uniti, con tutta l'aviazione russa alle calcagna. Il gioco, visto in *soggettiva*, rappresenta senza dubbio il migliore utilizzo della tecnologia del *videodisco*, impiegato come fonte di immagini ultrarealistiche di cui l'utente ha il completo controllo, a differenza di titoli come "*Dragon's Lair*" in cui è la *macchina* a decidere la successione degli eventi.

FIREWORKS! Questo *programma*, anche se non direttamente qualificabile come videogame, merita di essere ricordato fra le *applicazioni* "da intrattenimento" più originali. "Fireworks!", prodotto dalla *Activision* nella seconda metà degli anni '80 per *Commodore 64*, era un "simulatore di fuochi d'artificio" con





Firefox

cui si potevano realizzare spettacoli pirotecnici da visualizzare sul *monitor*, completi di messaggi scritti e accompagnamento musicale. Com'è facilmente comprensibile, il pubblico non si dimostrò particolarmente interessato al prodotto, che scomparve presto dai cataloghi della *software house*.

FLIGHT SIMULATOR Prodotto originariamente nel 1980 dalla *Sublogic* per *PC*, "Flight Simulator" è stata la prima *simulazione* di volo prodotta per *home computer*. Il *programma*, che mette il giocatore alla cloche di un piccolo monomotore da turismo, è uno dei simulatori più realistici fra quelli in commercio, e il suo successo di pubblico è stato tale da giustificare innumerevoli *conversioni* in ogni formato, cui si aggiungono aggiornamenti, *data disk* e persino interi volumi che esaminano ogni possibilità offerta dal programma, suggerendo scenari di volo particolari. "Flight Simulator", che permette di modificare innumerevoli parametri fra i quali la temperatura dell'aria alle diverse quote o l'efficienza dei sistemi elettrici di bordo, ha inoltre un livello di precisione tecnica tale da essere consigliato come supporto allo studio nelle prime fasi di alcuni corsi di volo.

FLIPPER Nonostante gli appassionati dei due tipi di gioco li considerino "nemici", i vi-

SUPER MARIO BROS.®

Nintendo

E HIT VIDEO GAME
MES TO PINBALL!!!


INTRODUCING
Gottlieb's
NEW DOT
MATRIX
DISPLAY!


PINBALL
FUN FOR
ALL
AGES!

Gottlieb®

MARIO MANIA
COMES TO PINBALL!


BOLD GRAPH
LIGHT & SOU
SPECTACULA


SUPER HIGH
EARNINGS &
RELIABILITY!

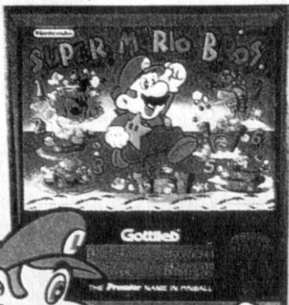










Immagine pubblicitaria per il flipper di "Super Mario".

deogiochi e i flipper sono spesso andati a braccetto. Già nel 1981 la Bally produsse un flipper direttamente ispirato a "*Space Invaders*", subito seguito da altri che riprendevano la struttura e lo schema di gioco dei più noti videogame del momento ("*Defender*", "*Spy Hunter*", "*Joust*", ecc.). Il 1983 vide i primi tentativi di commistione fra video e gioco meccanico, con flipper che montavano veri e propri *monitor* su cui apparivano dei videogiochi completi da controllare con un *joystick* o con i comuni pulsanti durante apposite sequenze, come nel pochissimo diffuso "*Baby Pac-Man*". Il 1991 è stato invece l'anno dell'introduzione dei display a matrice di punti nel settore dei flipper, che da quel momento hanno avuto a disposizione un surrogato a basso costo dei monitor che viene usato per giocare, mostrare i punteggi e fornire messaggi ai giocatori – un sistema ideale impiegato al meglio nel flipper "Super *Mario* Bros.", tratto dall'omonimo videogame.

FLOPPY DISK Tradotto letteralmente, "disco flessibile". Il termine si riferisce ai *dischetti* da 5 pollici e 1/4, contenuti in un sottile astuccio plastico di protezione che era possibile flettere (leggermente) senza danneggiare il contenuto. Attualmente, questo termine viene utilizzato per estensione anche per riferirsi ai

dischetti da 3 pollici e 1/2, che hanno invece custodie rigide e hanno perso ogni parvenza di flessibilità.

FONDALE Termine gergale con cui si indica l'immagine grafica sulla quale vengono sovrapposti gli elementi attivi (personaggi, piattaforme, *bonus*, proiettili, ecc.) di un gioco. Come per la realizzazione di un cartone animato, il fondale – che può includere elementi animati – viene spesso realizzato da uno specialista che non partecipa alla creazione delle altre parti del prodotto finito.

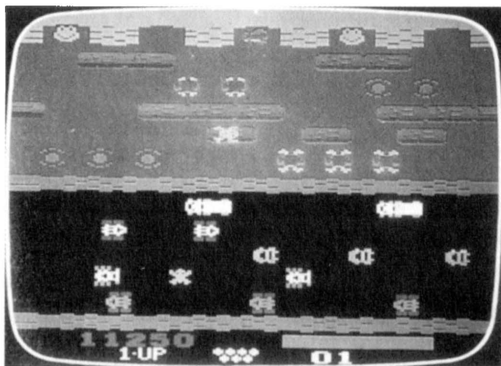
FREESCAPE Denominazione del *motore* per *grafica poligonale* utilizzato dalla Incentive

Scenario in Freescape da "Castle Master".



in diversi suoi titoli e inaugurato con "Driller". Dopo questo primo esperimento, il Freescape si è dimostrato un efficiente sistema per la realizzazione di *avventure dinamiche* in *soggettiva* ed è stato applicato nei due giochi di notevole successo "Total Eclipse" e "Castle Master".

FREEZE FRAME Tipo di *espansione* per *home computer* il cui nome, tradotto letteralmente, significa "fermo immagine". Con questa denominazione si indica una ampia categoria di *cartucce* che vengono collegate alla *macchina* tramite una *porta* e permettono di sospendere l'azione di gioco in un qualsiasi momento semplicemente premendo un pulsante. A seconda del tipo di cartuccia utilizzato è quindi possibile influire sul *programma* in *memoria*, che non sarebbe normalmente accessibile. La funzione più frequente, inaugurata dal capostipite di questi prodotti (la cartuccia "Game Killer" della Robtek, prodotta per *Commodore 64* nel 1986), consiste nella disabilitazione delle *routine* di riconoscimento di collisione fra *sprite*. In questo modo è possibile risultare invulnerabili ai proiettili e ai nemici stessi nella maggior parte dei giochi. Altri impieghi di questi dispositivi richiedono un minimo di conoscenze di programmazione e possono facilmente sconfinare nella *pirateria*.



Frogger

FROGGER *Coin-op* prodotto originariamente dalla *Sega* nel 1980 e successivamente convertito per ogni possibile sistema. Il gioco ricade nella categoria dei *climbing game*, di cui è un rappresentante un po' atipico. Il titolo mette il giocatore nei panni di una ranocchia che deve raggiungere la propria tana, sul lato opposto di un'autostrada e di un fiume densi di pericoli. L'originalità tecnica di "Frogger" non risiedeva nel *concept* o nello schema di gioco, alquanto banale e ripetitivo, bensì nell'allora inedita presenza di una *colonna sonora* costituita da diversi motivetti polifonici

suonati durante tutta la partita, che sarebbero immediatamente diventati lo standard per tutta l'industria.

FRY, TODD Programmatore noto per aver realizzato la *conversione* del famosissimo *coin-op* "*Pac-Man*" per l'*Atari VCS* quando questa macchina era il sistema domestico per videogiochi più diffuso al mondo. Va sottolineato che, nonostante la pessima qualità del *programma*, il gioco fu uno dei maggiori successi della società, che dovette versare all'autore oltre un milione di dollari di royalties.

FULOP, ROB *Game designer* e *programmatore* noto soprattutto per avere realizzato la *conversione* per *Atari VCS* di "*Missile Command*" (in cui l'autore era riuscito a inserire contro la volontà della multinazionale le proprie iniziali, che apparivano sullo schermo compiendo una complicata serie di azioni) e il notissimo "*Demon Attack*", un *clone* di "Phoenix" sempre per VCS che fu uno dei più grandi successi della *Imagic.*

FUOCO AUTOMATICO Vedi *Autofire.*

G-LOC Acronimo inglese che indica la temporanea perdita di conoscenza sperimentata dai piloti di jet in caso di brusche virate che fanno defluire rapidamente il sangue dal cervello a causa dell'accelerazione relativa. "G-

LOC" è anche il nome di un *coin-op* realizzato dalla *Sega* nel 1992, variante audiovisivamente migliorata di "*After Burner*". Il gioco è noto soprattutto per essere inserito in una sua versione leggermente modificata nel rivoluzionario "*R-360*".

GALAXIANS *Coin-op* prodotto dalla *Namco* nel 1979. "Galaxians" è stata una delle prime variazioni sul tema di "*Space Invaders*", caratterizzata dall'uso del colore e dal particolare movimento degli alieni, che per la prima volta lasciavano la formazione principale da soli o in gruppo per precipitarsi sul giocatore in missioni suicide. "Galaxians" è stato il capostipite di una lunga serie di *shoot 'em up*, proseguita per oltre un decennio con "Super Galaxians" e la saga parallela di "Galaga", cui appartengono "Galaga '88", "Gaplus" e altri.

GALLONI Parte della primissima campagna promozionale per il lancio dei prodotti della *Activision*, nel 1982 erano state prodotte alcune "decorazioni" in stoffa riservate ai giocatori in grado di dimostrare con una foto di avere ottenuto determinati punteggi con le *cartucce* per *VCS* e *Intellivision* della società statunitense. Questi galloni, rimasti in produzione per un paio d'anni, costituiscono attualmente preziosi pezzi da collezione.



Galloni

GAME DESIGNER Termine inglese con cui vengono indicati i progettisti di videogiochi. Questa professione, che ha raggiunto attualmente un tale livello di specializzazione da essere spesso completamente disgiunta da quella di *programmatore*, richiede un notevole bagaglio culturale e nozionistico. Un buon game designer deve infatti avere conoscenze di psicologia di base, cromostimolazione, animazione, grafica, musica, sceneggiatura e regia, oltre alle informazioni relative al periodo, all'attività, ai mezzi e alle persone di cui tratta la sua opera. Lungi dall'essere un lavoro semplice, un buon progetto di gioco può facilmen-

te superare le 100 pagine di lunghezza, alle quali si aggiungeranno poi gli studi preparatori dei grafici e dei musicisti.

GAME GEAR Vedi *Sega Game Gear.*

GAME OVER Tradotto letteralmente, "fine partita". Scritta che appare tradizionalmente al termine di tutti i videogiochi.

GAMEBOY Vedi *Nintendo Gameboy.*

GAMEPRO Personaggio dei fumetti protagonista dell'omonima testata, nata come rubrica della rivista specializzata "Game Pro", piuttosto diffusa negli Stati Uniti. Le storie in cui agisce Gamepro sono ambientate all'interno dei più conosciuti videogame per *console Nintendo* e *Sega*, di cui l'eroe conosce i protagonisti e combatte gli avversari.

GAMEX Software house nota per avere prodotto "*X-Man*".

GARRIOTT, RICHARD Ideatore statunitense della saga di "*Ultima*" e fondatore della *Origin*, Richard Garriott è senza dubbio uno dei più geniali *game designer* di tutti i tempi. Ossessionato dai concetti morali di onestà e purezza spirituale che cerca di trasmettere nei suoi giochi, Garriott si identifica spesso nel personaggio di Lord British, benevolo signore medievale che governa le terre in cui è ambientato "Ultima". Membro della Società di



La copertina del primo numero delle avventure di Gamepro.

Anacronismo Storico, l'autore è un grande appassionato di *fantasy*, e partecipa spesso a veri e propri tornei in costume organizzati dall'associazione, i cui membri si scontrano in duelli con riproduzioni d'armi d'epoca. Proprietario di un vero e proprio castello costruito secondo i criteri architettonici medioevali, in cui risiede, Richard Garriott si interessa anche di astronomia, che studia con strumenti e testi medioevali o loro riproduzioni.

GAUNTLET *Coin-op* prodotto dalla *Atari* nel 1986 che ha rappresentato il primo tentativo di trasportare la complessa struttura dei *giochi di ruolo* nell'ambito della *sala giochi* e ha introdotto la moda delle *macchine* multigiocatore. "Gauntlet" permette a ben quattro giocatori di avventurarsi contemporaneamente in una serie di grossi labirinti popolati da orde di creature ostili, alla ricerca di un'uscita. I partecipanti devono affrontare fame, stanchezza e calo dei loro poteri magici, che influiscono differentemente sui diversi personaggi impersonabili (mago, elfo, valchiria o guerriero). La possibilità di studiare tattiche di gruppo, salvarsi o infastidirsi l'un l'altro appassionò i giocatori di tutto il mondo, e in breve tempo venne prodotto un *sequel* del gioco intitolato "Gauntlet II – The Deeper Dungeons".

GEMINI Vedi *Coleco Gemini.*

GENATOSSIO, CARL Personaggio generalmente dimenticato dalle cronache del settore, Carl Genatossio è da sempre l'autore delle confezioni dei giochi della *Infocom*, caratterizzate da una grande originalità "per bilanciare l'aspetto poco spettacolare del *software*, che si basa su lunghi testi". Genatossio è noto per utilizzare gli oggetti più strani: piccoli mostriciattoli di gomma, cristalli, cartoncini profumati, maschere con le fattezze di *programmatori*, ecc. La consulenza di questo creativo è stata spesso richiesta da altre società del settore, che hanno così realizzato confezioni contenenti monete di regni perduti, generi alimentari e altre diavolerie.

GENIAS *Software house* italiana fondata da Riccardo Arioti (ex *Simulmondo*) caratterizzata da una produzione molto differenziata fra cui spiccano alcuni fra i migliori *giochi sportivi* realizzati nel nostro paese, come il calcistico "World Cup '90", l'automobilistico "Warm Up" e "Over the Net", ambientato nel mondo della beach volley. Autrice della *conversione* per *Commodore 64* del *platform game* di origine inglese "Chuck Rock", la Genias si è differenziata dalle altre società italiane anche producendo un solo *tie-in*, il buon "Nathan Ne-

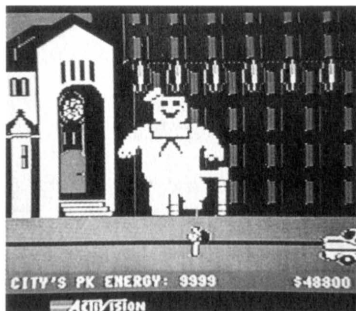
ver" tratto dal fumetto fantascientifico della Sergio Bonelli Editore.

GETTONE Sistema utilizzato da molti gestori di *sala giochi* per controllare con maggior facilità il flusso degli incassi. Il costo delle partite (e, di conseguenza, dei gettoni) viene deciso dalle associazioni di categoria, che si assicurano che venga applicato da tutti gli operatori.

GETTONIERA Componente del *cassone* posto generalmente sul frontale, sotto alla plancia dei comandi. Oltre a conteggiare i gettoni inseriti per l'acquisto di un *credito*, le gettoniere eseguono diverse funzioni di controllo che tutelano l'operatore dal rischio di truffa (gettoni falsi, ecc.) grazie ai loro componenti meccanici ed elettromeccanici.

GFL CHAMPIONSHIP FOOTBALL *Gioco sportivo* prodotto dalla *Activision* nel 1987 per *Commodore 64* e poi convertito in vari altri formati. La caratteristica principale del gioco, ambientato sui campi di football americano, era la rappresentazione grafica utilizzata, primo e spettacolare esempio di *soggettiva* dagli occhi dell'atleta controllato dal giocatore.

GHOSTBUSTERS *Tie-in* dell'omonimo film prodotto nel 1985 dalla *Activision* e scritto da *David Crane*, "Ghostbusters" è stato forse il videogame per *home computer* più venduto di



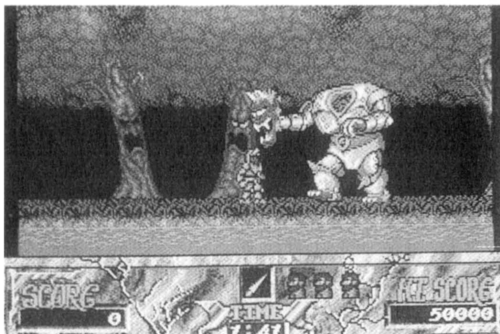
Ghostbusters

quel decennio. Benché realizzato in poche settimane sull'onda del successo della pellicola, il gioco era un misto molto ben bilanciato di azione e strategia, e seguiva piuttosto da vicino la vicenda cinematografica. Nei panni di un team di acchiappafantasmi, i giocatori dovevano affrontare un'invasione di creature sovrannaturali sfruttando al meglio le scarse finanze iniziali, sino a scontrarsi nel finale con il colossale "Marshmallow Man". Una delle chiavi del successo del *programma* fu la possibilità di ottenere giocando un codice che poteva essere inserito all'inizio della partita successiva per utilizzare il denaro guadagnato nell'ultima im-

presa, con cui si potevano acquistare attrezzature più efficaci per fermare gli spiriti. Questo scatenò una vera e propria "febbre da codici", che monopolizzarono per parecchi mesi le rubriche dei suggerimenti inviati dai lettori sulle riviste specializzate.

GHOSTS 'N' GOBLINS *Coin-op* prodotto dalla *Capcom* nel 1986 e ricordato come uno dei più grandi successi del settore. Il gioco vede un cavaliere in armatura impegnarsi nel tentativo di salvare la sua bella dalle grinfie di un gigantesco demone alato, arroccatosi in una fortezza sotterranea. "Ghosts 'n' Goblins" ("Spet-

Primo nemico di fine livello di "Ghouls 'n' Ghosts".



tri e Mostri") è caratterizzato da una grafica alquanto cupa, in cui abbondano zombi, streghe, diavoli e mostri di ogni genere che attentano in ogni modo possibile alla vita del giocatore. Il gioco è estremamente difficile, ma molto avvincente grazie ai numerosi *bonus* nascosti, piccoli trucchi applicabili qua e là e agli sporadici tocchi d'umorismo, come quando il protagonista viene colpito e perde l'armatura, rimanendo in... mutandoni a pallini. Presto convertito in ogni formato domestico possibile e immaginabile, "Ghosts 'n' Goblins" ebbe un seguito nel 1991 intitolato "Ghouls 'n' Ghosts".

GIGER, H.R. Il cupo pittore e scultore svizzero noto ai più per avere ideato le scenografie e il vorace extraterrestre titolare del film "Alien" di Ridley Scott ha contribuito alla *grafica* di vari videogiochi. Benché la maggior parte dei casi sia costituita da citazioni o plagi da parte di altri artisti, Giger stesso ha svolto un ruolo fondamentale nella realizzazione di "Darkseed", un'*avventura grafica* prodotta per *PC* dalla Cyberdreams nel 1992. Per quel gioco Giger ha infatti progettato e disegnato le numerose ambientazioni extraterrestri che fanno da cornice all'azione e le agghiaccianti sequenze animate in cui vengono mostrati gli incubi ricorrenti del protagonista.

GILBERT, RON *Programmatore* e *game designer* noto soprattutto per avere ideato il sistema *SCUMM*, con il quale ha realizzato tutte le *avventure grafiche* pubblicate dalla *LucasArts* sino al 1992.

GIOCABILITÀ Fattore difficilmente definibile da cui dipende in larga parte il successo di un videogame. La giocabilità è la somma di molti elementi, fra i quali il sistema di comando, la velocità dell'azione e il bilanciamento della difficoltà, che determinano quanto il gioco possa divertire e coinvolgere il giocatore.

GIOCHI STELLARI Titolo italiano di "The Last Starfighter", film del 1984 diretto da Nick Castle con Lance Guest, Robert Preston e Catherine Mary Stewart. La vicenda ruota attorno al personaggio di Guest, scelto da una federazione di razze aliene come pilota dell'ultima astronave che possa fermare una flotta di extraterrestri malvagi. Il criterio di scelta è l'abilità con il *coin-op* "Starfighter" (ideato per l'occasione dalla *Atari*), che è in realtà una *simulazione* del veicolo che dovrà essere usato in battaglia. Il film è caratterizzato dall'uso di ottima computer graphics per le scene di battaglia fra astronavi.

GIOCO DI RUOLO Genere di videogioco che è la diretta trasposizione su video



Giochi stellari

dell'omonimo tipo di giochi di società capitanati dal noto "Dungeons & Dragons". Nei giochi di ruolo per *home computer* l'utente controlla un gruppo di personaggi con differenti caratteristiche individuali complementari, definite in genere da parametri numerici (es. "Forza 15, Saggezza 4, Simpatia 9") che possono variare nel corso della partita. Gli avventurieri si spostano su interi continenti con complesse caratteristiche geologiche che influiscono sulle loro capacità di spostamento, dove possono visitare città e vari ambienti (miniere, labirinti, castelli, ecc.) popolati da creature amichevoli od ostili con le quali si può interagire verbalmente, commerciando o combattendo. I combattimenti sono solitamente molto numerosi e dettagliati, e permettono di ottenere informazioni e oggetti che aiutano a raggiungere lo scopo finale del gioco (salvare qualcuno, risolvere un mistero, ecc.); l'esperienza acquisita negli scontri migliora inoltre le capacità dei personaggi.

GLITCHES Termine gergale inglese con cui si definiscono i malfunzionamenti di un impianto elettrico o elettronico dovuti a fenomeni fisici momentanei (per esempio, cali di tensione). Relativamente all'ambito videoludico, con questa parola veniva indicato un particola-

re sistema con cui alcuni giocatori tentavano di ottenere vantaggi specifici. La tecnica consisteva nello spegnere per una frazione di secondo la propria *console* (la più adatta era la prima versione dell'*Atari VCS*) sfiorando appena l'interruttore principale. La momentanea mancanza di corrente elettrica rischiava di danneggiare la *macchina*, ma modificava parzialmente i contenuti di alcune *RAM*. L'effetto della modifica variava da gioco a gioco, ma in alcuni casi permetteva di risultare invulnerabili ad alcuni ostacoli, e in altri ancora di fare crescere improvvisamente il punteggio.

GOLDEN AXE *Coin-op* prodotto dalla *Sega* nel 1989. "Golden Axe", *slash 'em up* di ambientazione *fantasy* per due giocatori in contemporanea, è stato il gioco che ha inaugurato la moda dei *beat 'em up* ad avanzamento graduale, in cui l'azione è suddivisa in una serie di scontri con uno o più avversari, sino alla fine dei quali è impossibile avanzare. Questo tipo di giochi, insieme ai *picchiaduro* simili a "*Street Fighter II*", è rimasto uno dei più prolifici, con infiniti titoli pressoché identici l'uno all'altro, tra cui i famosi "Teenage Mutant Ninja Turtles", "The Simpsons" e "Knight of the Round".

GORF *Coin-op* prodotto dalla *Midway* alla

fine degli anni '70. "Gorf" era una variante *multischermo* sul tema di "*Space Invaders*", nonché il primo videogioco a impiegare una forma di *sintesi vocale*, limitata a pochi messaggi all'inizio e alla fine della partita.

GRADIUS Serie di *shoot 'em up* inaugurata dal *coin-op* omonimo (noto anche come "*Nemesis*") della *Konami* nel 1985, in cui il giocatore combatte l'impero intergalattico di Bacterion, che minaccia di invadere l'intero Universo. I vari capitoli della serie (i più importanti sono "Gradius", "*Salamander*", "Vulcan Venture" e "*Parodius*") sono stati una delle saghe di maggior successo del settore, di cui sono disponibili *conversioni* per tutti i formati, e hanno generato numerosi cloni, il più famoso dei quali è probabilmente "Delta", scritto da *Stavros Fasoulas* per *C-64*. "Gradius" è stato il primo videogame a introdurre il concetto di *pod* e lo stile grafico "biomeccanico" poi riutilizzato da infiniti altri *programmi*, in cui il *fondale* stesso è costituito da ammassi di materiale organico da cui fuoriescono apparecchiature misteriose. Questo gioco è stato anche il primo a permettere all'utente di scegliere le modalità di *potenziamento* della propria navicella, che può accumulare *power-up* per sfruttarli più efficacemente in un secondo tempo.

GRAFICA POLIGONALE Evoluzione della *grafica vettoriale* in cui le superfici chiuse dai vettori vengono colorate, rendendo "solide" figure che altrimenti risulterebbero trasparenti o, nel migliore dei casi, monocromatiche. Un'ulteriore evoluzione di questa tecnica è rappresentata dal *texture mapping*.

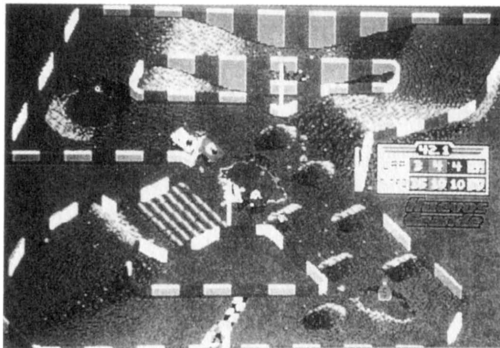
GRAFICA VETTORIALE Tecnica grafica detta anche "a fil di ferro" e usata per lo più per rappresentare oggetti e scenari tridimensionali. Nella grafica vettoriale le superfici degli oggetti sono costituite da poligoni composti da linee rette (in geometria, "vettori"). Questo tipo di rappresentazione permette di ottenere animazioni fluide e veloci, in cui gli oggetti sono tuttavia privi di colore se non nelle linee che li compongono. Per ovviare a questo problema è stata ideata la *grafica poligonale*, che richiede però tempi di elaborazione molto più lunghi e può quindi risultare meno fluida.

GREMLIN *Software house* inglese fondata nei primi anni '80 da *Tony Crowther*, che ha alternato nella sua nutrita produzione grandi successi a clamorosi fiaschi. Fra i titoli più riusciti ricordiamo i tre *giochi di guida* direttamente ispirati a "*Out Run*" della serie "Lotus" e il *platform game* "Zool", in cui compare l'omonima, ennesima mascotte della casa.

GUANTI DA GIOCO Fra i gadget più originali e inutili prodotti dalla diffusione dei videogiochi, i guanti da gioco sono stati più volte lanciati sul mercato da diversi produttori senza peraltro ottenere alcun successo di pubblico. Secondo una leggenda probabilmente ideata da un ingenuo pubblicitario, questi oggetti sarebbero nati dalla mente premurosa di una vecchia mamma, preoccupata che il suo figliolo appassionato di videogiochi potesse rovinarsi le mani manovrando il *joystick* troppo a lungo. I guanti, imbottiti e privi dei polpastrelli "per mantenere la sensibilità sui pulsanti" non hanno mai attecchito fra gli appassionati, che del resto non hanno mai sofferto di ecchimosi o abrasione alcuna.
GUFO Termine con cui nel 1984 un lettore siglatosi "MCH" aveva spiritosamente definito, in una lettera pubblicata dall'allora unica *rivista di settore* italiana, gli "iettatori" che, consapevolmente o no, influenzano con la loro sola presenza chi sta videogiocando nelle vicinanze rovinandone le prestazioni. Da allora, il vocabolo è entrato nel gergo degli appassionati del nostro paese, che hanno creato una completa mitologia di questi personaggi, il cui nefasto potere viene, per esempio, misurato in "gufowatt".

GUIDA, GIOCHI DI Genere di videogiochi in cui bisogna pilotare un veicolo – solitamente un'automobile o una motocicletta – che si muove ad alta velocità su una pista, competendo ed evitando altri mezzi o cercando di raggiungere una meta entro un limite di tempo prefissato. I giochi di guida, caratterizzati sin dal capostipite "*Sprint One*" da sistemi di comando simili a quelli dei veicoli rappresentati (*volanti*, pedali, manubri, ecc.), possono anche avere ambientazioni fantastiche, come le corse fra hovercraft futuribili di "*F-Zero*", o costitui-

Guida su circuito sterrato in "Off Road Racing".



re la struttura di base di giochi più complessi come per esempio “Up ‘n’ Down”, in cui raccogliere tutte le bandierine sparse sul percorso e scegliere la strada migliore ha la stessa importanza che raggiungere in tempo il traguardo.

GUN SMOKE *Coin-op* prodotto dalla società giapponese Kansai Saiki Seisasukusho Corp. nei primi anni ’80. “Gun Smoke” (trad. “Fumo di Pistola”) è stato il primo vero videogame a sfruttare le tecniche dell’*olografia*, qui impiegata per raffigurare un pistolero davanti all’entrata del proverbiale saloon. Il giocatore aveva a sua disposizione una *pistola ottica* con cui cercare di battere il cow-boy in un regolare duello, completamente rappresentato da immagini tridimensionali. Nello stesso periodo il produttore realizzò anche altri due titoli (“Samurai” e “Bank Robber”), che come il capostipite furono poco più che curiosità a causa dello schema di gioco necessariamente ripetitivo.

GX 4000 Vedi *Amstrad GX4000.*

GYRUSS *Coin-op* prodotto nel 1983 dalla *Konami.* “Gyruss” fu il primo videogame ad avvalersi di una *colonna sonora* stereofonica di alta qualità, costituita da una versione rock della “Toccata e Fuga in Re Minore” di *Johann Sebastian Bach* che ben si adattava


00
10000
GYRUSS
PLEASE DEPOSIT COIN
AND TRY THIS GAME
© KONAMI 1983
00

Gyruss

all'azione di gioco – uno *shoot 'em up* spaziale in cui si spostava una navicella sul perimetro dello schermo per distruggere gli alieni che apparivano dal suo centro.

HABITAT Esperimento della *LucasArts* nel campo dei giochi su rete telematica (vedi *Modem*) lanciato nel 1987. Più che un gioco vero e proprio, "Habitat" è una realtà alternativa in cui gli utenti possono impersonare un loro alter-ego di fantasia in un complesso ambiente concepito per sviluppare i rapporti interpersonali fra i giocatori. Lo scenario del gioco è un mondo fantastico senza precise connotazioni spaziali né temporali: gli utenti vi possono trovare case, strade e negozi come in un normale paese, ma esistono anche caverne da esplorare, mondi da scoprire, aree gioco e, soprattutto, numerosi personaggi con cui interagire. Il gioco prevede la possibile connessione in contemporanea di parecchi utenti, ma per mantenere un certo livello di interesse esistono vari personaggi controllati dal computer (non immediatamente distinguibili dai giocatori umani) e altri mossi direttamente da una serie di operatori-ricercatori per studiare settori specifici del comportamento umano. L'ambiente di "Habitat" è inoltre in continua espansione, e presenta nuovi punti di interesse ogni volta che vi ci si collega.

HACKER Termine inglese con cui si definisce una persona in grado di penetrare illegalmente in una rete telematica (vedi *modem*) per acquisirne o manipolare le informazioni o, per estensione, di utilizzare impropriamente una rete telefonica a proprio vantaggio personale. Gli hacker costituiscono un serio problema per tutti i generi di *BBS*: se in molti casi possono infatti essere individui motivati in cerca di dati specifici (spionaggio industriale, truffa bancaria, ecc.), in altri si può trattare di semplici appassionati di informatica che possono danneggiare irreparabilmente le informazioni disponibili. La figura dell'hacker ha senza dubbio un suo cupo fascino, ed è stata proficuamente sfruttata dalla *Activision* nell'omonimo gioco, che simulava una "involontaria" intrusione in un sistema di massima sicurezza e premiava i solutori in possesso di una stampante con una riproduzione della prima pagina del Washington Post in cui venivano decantate le loro doti.
HAND-HELD Termine (trad. "tenuto in mano") con cui vengono definiti tecnicamente gli *schiacciapensieri*.
HANG-ON *Coin-op* prodotto dalla *Sega* nel 1985, in cui il giocatore interpretava il ruolo di un motociclista impegnato in un campionato mondiale. La *macchina* era caratterizzata dal

montare, nella sua versione deluxe, un'intera motocicletta da competizione in fibra di vetro installata su una pedana di grandi dimensioni. Il *monitor* era incassato nel cruscotto, e il gioco veniva controllato con un acceleratore a manubrio e, soprattutto, inclinando tutto il veicolo col proprio peso per affrontare le curve. Il coin-op prevedeva un grosso *bonus* per chi fosse riuscito a completare una gara senza mai appoggiare i piedi a terra, trasformando così ogni partita in una estenuante esperienza fisica.

HANIMEX *Console* prodotta dalla società statunitense Emerson che rivaleggiò con *VCS* e *Intellivision* sul mercato italiano nei primi anni '80. La *macchina*, che rappresentava una intelligente "via di mezzo" fra i due sistemi concorrenti, di cui riprendeva le migliori caratteristiche, non riuscì a imporsi neanche quando venne rilanciata in una nuova versione battezzata "*Leonardo*".

HARD DISK *Periferica* per *home computer* nota anche con la traduzione italiana del nome, ossia "disco rigido". Un hard disk funziona a grandi linee secondo gli stessi principi di un *disk drive*, ma utilizza un supporto magnetico fisso invece dei *dischetti*. Questa particolarità permette una struttura di maggior precisione, con una capacità di memorizzazione

molto alta (da 20 a 100 *mega* e oltre) e tempi di accesso brevissimi. Entrambe le caratteristiche rendono i dischi rigidi il supporto ideale per trasferire i dati originariamente su dischetto (con una procedura detta di "installazione"), in modo di poterli utilizzare con maggiore efficienza e comodità in un secondo tempo.

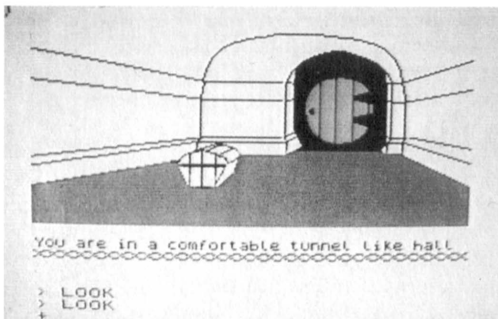
HARD DRIVIN' *Coin-op* prodotto dalla *Atari* nel 1989 e nato originariamente come ausilio per le scuole guida. Il gioco, dotato di tutti i principali comandi di un'auto (*volante*, cambio, acceleratore, freno, frizione e chiavetta d'accensione), simulava piuttosto realisticamente il comportamento di una autovettura, con cui si poteva partecipare a una gara di velocità o affrontare un massacrante circuito tutto salti e ostacoli, dotato persino di un "giro della morte". "Hard Drivin'" (trad. "Guida Estrema") ebbe un seguito due anni dopo in "Race Drivin'" (trad. "Guida da Corsa"), in cui si potevano guidare veicoli più potenti su piste al limite dell'impossibile, che permettevano al pilota di sperimentare le proprie capacità senza rischi di sorta.

HARDWARE Termine tecnico del gergo informatico. Con "hardware" si intendono tutte le componenti tangibili di un sistema informatico.

HELLCAT ACE *Simulazione* di volo realizzata originariamente per *Apple II* dalla *Micro-Prose* nel 1983 e successivamente convertita in vari formati. "Hellcat Ace" è stato il primo, semplice, simulatore di un velivolo da combattimento (un caccia P42 Thunderbolt di stanza sulle acque giapponesi durante il secondo conflitto mondiale), realizzato da *Bill Stealey*.

HOBBIT, THE Senza alcun dubbio il più famoso *adventure* europeo, prodotto nel 1983 dalla *Melbourne House*. Il gioco, disponibile per *Commodore 64* e *ZX Spectrum*, costituisce la versione interattiva del famoso romanzo "Lo Hobbit", scritto dall'autore de "Il Signore de-

The Hobbit



gli Anelli" J.R.R. Tolkien. Nonostante la qualità assolutamente nella media del prodotto, "The Hobbit" diventò un vero e proprio fenomeno di costume, con trasmissioni radiotelevisive (anche in Italia!) dedicate alla sua soluzione e un intero libro in cui veniva descritto ogni dettaglio del gioco. Tre anni dopo la sua pubblicazione originale, la Melbourne House realizzò una nuova versione del programma (solo per Commodore 64) completa di ottime musiche d'atmosfera e di schermate grafiche di alta qualità.

HOME COMPUTER Termine con cui vengono indicati i sistemi informatici utilizzati in ambito domestico. Vedi *Computer*.

HOWORTH, BRIAN Unico realizzatore delle *avventure semigrafiche* della nutrita serie "Mysterious Adventures", che riscosse un discreto successo a partire dal 1985 grazie alla grafica piuttosto dettagliata e alla notevole difficoltà e degli enigmi proposti.

HUBBARD, ROB *Musicista* autore di una impressionante lista di *colonne sonore* per vari formati. Hubbard, che è stato attivo soprattutto sul fronte del *Commodore 64*, era caratterizzato da uno stile decisamente "energico" che faceva un grande uso di suoni stridenti, culminati nell'heavy metal di "Skate or Die!", con

cui ha introdotto l'uso di strumenti *digitalizzati* nella colonna sonora dei videogiochi. Trasferitosi negli Stati Uniti, Rob Hubbard si è poi dedicato alla composizione di brani per *PC* e alla progettazione di *interfacce* sonore e *schede audio.*

HUD Acronimo per l'inglese "Head-Up Display", traducibile liberamente in "grafico a rifrazione". Il termine indica un particolare sistema di visualizzazione attualmente impiegato sui jet militari, dove grafici e dati alfanumerici vengono proiettati sul visore del casco del pilota o sul vetro della cabina, in modo che non sia necessario distogliere lo sguardo da un eventuale nemico per consultare gli strumenti principali. Il sistema è stato accuratamente riprodotto in gran parte dei *simulatori* di volo, e viene comunemente applicato in tutti i giochi con visualizzazione in *soggettiva* in cui l'utente si trova alla guida di un immaginario veicolo futuribile.

HUDSON SOFT Società giapponese distintasi come sviluppatore di punta di *software* per *PC Engine*, *console* di cui ha acquisito il controllo di produzione nel 1992. Fra i principali successi della *Hudson Soft* ricordiamo "*PC Kid*" e "Dynablaster", il primo gioco in cui è comparso *Bomber Man*.

HUNCHBACK Per quanto incredibile possa sembrare, il primo personaggio creato da una *software house* europea per controbattere l'invasione di videogame provenienti dal *Giappone* e dagli *Stati Uniti* e cercare di creare un mercato locale non è stato un virile eroe tutto muscoli, né un tenero animaletto tondeggiante. Il primo titolo di un certo successo prodotto dalla *Ocean*, che sarebbe di lì a poco diventata uno dei leader europei del settore, era infatti imperniato sulle gesta di Hunchback, il leggendario gobbo di Notre Dame. Nel 1981, il deforme protagonista di un semplicissimo gioco d'azione conquistò le simpatie di decine di migliaia di giocatori, e la sua effimera fama fu tale da giustificare ben due *sequel* (l'*avventura semigrafica* "Hunchback's Adventure" e il *platform game* "Hunchback II") e uno *spin-off* intitolato "Quasimodo's Revenge" (trad. "La Vendetta di Quasimodo").
HYPER OLYMPICS *Coin-op* prodotto dalla *Konami* nel 1984 in curiosa concomitanza con *"Decathlon"* della *Activision*, scritto da *David Crane* per l'*Atari VCS* e basato sullo stesso principio di gioco dello *smanettamento*, sino ad allora del tutto inedito. La versione ufficiale, mai importata in Italia, permetteva a quattro giocatori di cimentarsi contempora-

neamente in sei gare di atletica leggera (100 metri piani, salto in lungo, lancio del giavellotto, 110 metri a ostacoli, lancio del martello e salto in alto) in cui era necessario superare una prestazione minima di qualificazione per poter accedere alla prova successiva. Il gioco godette di un notevole successo anche nelle versioni "mutilate" per uno o due giocatori poiché, oltre a scatenare una notevole competitività per raggiungere e superare i sempre visibili "record mondiali", presentava una gran quantità di *bonus* nascosti piuttosto difficili da ottenere che permettevano punteggi inverosimili e incentivavano una ricerca metodica. "Hyper Olympics", noto anche come "Track & Field", ebbe un seguito due anni dopo con "*Hyper Sports*".

I ADORE COMMODORE LP prodotto nel 1984, di Dino Siani e Marcello Giombini, in arte "i Kbites". Come suggerisce il titolo dell'album, i dieci brani contenutivi si ispiravano ad altrettanti videogiochi per C-*64*.

IDEA *Software house* italiana molto attiva nel settore dei *tie-in*, specie legati al mondo del fumetto. Dopo un inizio segnato dalla produzione di titoli apprezzati anche sull'esigente mercato estero ("Bomber Bob" per *Amiga,* "Moonshadow" per *Commodore 64*, ecc.), la



I Adore Commodore

Idea ha infatti acquistato i diritti sulle principali serie realizzate da Bonvi per realizzare le versioni videoludiche di "Lupo Alberto", "Cattivik" e "Sturmtruppen".

IMAGIC Uno dei primi *sviluppatori* indipendenti di *cartucce* per *console* sulla scia della *Activision*, di cui è stata per molti anni l'unico serio concorrente. Produttrice di diversi best seller nel corso degli anni '80, la società è scomparsa dal panorama mondiale nel decennio successivo. Fra i principali successi della

Imagic ricordiamo "*Microsurgeon*", "Demon Attack" (protagonista di una delle prime cause legali dell'industria videoludica per il *concept* palesemente ispirato al *coin-op* "Phoenix" della Centuri) e "Star Voyager" per *Atari VCS*, discreto *clone* di "*Star Raiders*" di cui rappresentava un'alternativa di basso costo.

IMPOSSIBLE MISSION Misto di *avventura dinamica* e *platform game* prodotto originariamente per *C-64* dalla *Epyx* nel 1985. Il gioco vedeva il giocatore nei panni di un agente segreto infiltratosi nel covo dello scienziato pazzo Elvin Atombender, composto da numerose stanze su più piani popolate da insidiosi robot dal tocco mortale. Scopo del gioco era perquisire tutto il complesso alla ricerca di componenti di schede che, una volta riuniti come in un complesso puzzle, fornivano un codice segreto con cui disattivare un detonatore. Il gioco riscosse un immenso successo per la sua notevole qualità, ma soprattutto per l'eccezionale sonoro che, per la prima volta, vantava una *sintesi vocale* di un realismo assoluto, limitata purtroppo a pochi messaggi (famoso quello iniziale: "Another visitor... Stay a while, stay... forever!", trad. "Un nuovo ospite... Fermati un po': fermati... per sempre!").

IMUSE Sistema di gestione della *colonna so-*

nora sviluppato dalla *LucasArts* e applicato per la prima volta in “The Secret of *Monkey Island* 2 – LeChuck’s Revenge”. Il sistema iMUSE è in grado di creare in tempo reale diversi arrangiamenti della colonna sonora, adattandola a quanto accade sullo schermo. Lo stesso tema, per esempio, assumerà toni più cupi e nervosi in una situazione di tensione, e diventerà soave e rilassante se il giocatore rimarrà coinvolto in una parentesi romantica. L’effetto generale è piuttosto convincente, e avvicina ancor più i videogiochi a un’esperienza di tipo cinematografico, secondo i desideri del fondatore della società George Lucas, interessato a creare una “nuova forma di divertimento interattivo”.

INDIANA JONES Il famoso personaggio creato da George Lucas e Steven Spielberg è sempre stato il candidato ideale per il ruolo di protagonista di un videogioco. Le *software house* se ne accorsero subito, e già pochi mesi dopo l’uscita di “I Predatori dell’Arca Perduta” nelle sale cinematografiche venne prodotto un gioco per tutti i principali sistemi intitolato “Indiana Jones and the Lost Kingdom” (trad. “I.J. e il Regno Perduto”) in cui l’eroe affrontava avventure e pericoli inediti. Nel corso degli anni, il personaggio ha fatto la sua comparsa in “Indiana Jones and the Temple of

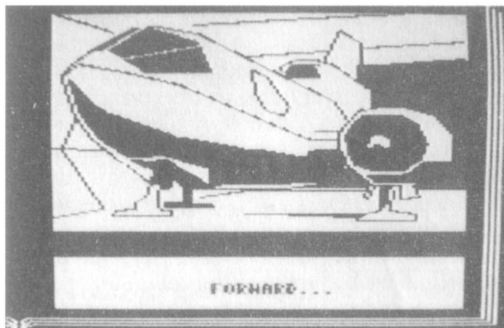
Doom" (*coin-op* poi *convertito* in tutti i formati tratto dal secondo film della trilogia, "I.J. e il Tempio Maledetto") e in "I.J. and the Last Crusade", ispirato all'ultima pellicola della serie. Quest'ultimo titolo nasconde in realtà tre giochi completamente diversi fra loro – un'*avventura grafica* realizzata con lo *SCUMM*, un *platform game* e un'*avventura dinamica* – prodotti in tutti i formati possibili. L'*adventure* riscosse un enorme successo in tutto il mondo, e quando l'attore Harrison Ford dichiarò di non volere più interpretare il personaggio, i dirigenti della *LucasArts* decisero di sfruttare la sceneggiatura già completata per un quarto film della serie come base per un *sequel* di "Last Crusade". Il gioco, intitolato "Indiana Jones and the Fate of Atlantis" (trad. "I.J. e il Destino di Atlantide") è stato prodotto nel 1992 per *PC* e altri formati, ottenendo un ottimo successo di pubblico e critica.

INFERNAL RUNNER *Platform game* prodotto nel 1984 dalla *software house* francese Loriciel per *Commodore 64*. Titolo di secondo piano sui cataloghi, mai importato ufficialmente in Italia, "Infernal Runner" è stato probabilmente il primo videogioco per *home computer* a sfruttare sequenze animate di compiaciuta *violenza grafica*. Nel *programma*, il giocatore

controlla un occhialuto signore di mezz'età rimasto intrappolato in una strana "casa degli orrori" in cui ogni passo scatena pericoli mortali. Scopo del gioco è condurre il personaggio all'uscita, ma l'incredibile abbondanza di spuntoni acuminati, mostri deformi assetati di sangue, raggi misteriosi in grado di fare esplodere i cervelli, ascensori impazziti e altre diavolerie rende "Infernal Runner" poco più che una scusa per martoriare il povero omino.

INFOCOM Società fondata nel 1979 su idea di *Joel Berez* da ex-ricercatori del MIT – Massachusset Institute of Technology. La Infocom è nota soprattutto nel campo delle *avventure testuali*, elevato al rango di arte dai suoi abilissimi autori sin dal primo titolo prodotto, intitolato "*Zork*". Negli ultimi anni, la società ha più volte tentato di esplorare nuove forme di letteratura interattiva, ed è fra le più interessate alla produzione di titoli su *CD-ROM*.

INFOCOMICS Linea di prodotti lanciata dalla *Infocom* nel 1988 con l'intenzione di aprire nuove prospettive per la "letteratura interattiva", settore privilegiato dalla società sin dai tempi del suo "*Zork*". I *dischetti*, disponibili inizialmente per *Commodore 64* e *PC*, erano rivolti ai bambini e proponevano semplici storie, visualizzate su un "libro" che era possi-



Infocomics

bile sfogliare semplicemente premendo un tasto. Le vicende erano rappresentate con *grafica vettoriale* in movimento accompagnata da una quantità esigua di testo, con un affascinante effetto generale che rendeva il tutto simile a un fumetto in movimento. La caratteristica realmente innovativa, tuttavia, era la possibilità di osservare l'azione dal punto di vista dei diversi personaggi coinvolti, modificando radicalmente lo svolgimento della storia. I primi titoli della serie putroppo non ottennero il successo sperato, e l'esperimento venne interrotto.

INJURIED ENGINE Titolo prodotto negli anni '80 dalla *Epyx* prima per *Commodore 64* e

successivamente in altri formati, che dimostrò a molti detrattori dei videogame la possibilità di realizzare giochi realmente istruttivi. "Injuried Engine" è suddiviso in due principali sezioni: nella prima viene descritto il funzionamento di un motore a scoppio di tipo automobilistico, con spiegazioni semplici ma dettagliate dei vari componenti e del loro funzionamento, mentre la seconda mette i giocatori nei panni di un meccanico. Qui il programma simula dozzine di diversi tipi di guasti, e sta all'utente dedurre dai sintomi come risolvere i problemi, tenendo anche in considerazione fattori quali i tempi e i costi di riparazione.

INPUT Termine tecnico con cui vengono indicati i comandi inviati dall'utente al gioco. Sono input i movimenti del *joystick*, i comandi digitati sulla tastiera delle *avventure,* gli spostamenti del *puntatore* e così via.

INTELLIVISION Vedi *Mattel Intellivision.*

INTELLIVOICE *Espansione* per *Intellivision* prodotta nel 1983 che permetteva la *sintesi vocale*, utilizzata solo in quattro giochi intitolati "*B-17 Bomber*", "Space Spartans", "Tron Solar Sailor" e "Bomb Squad".

INTERFACCIA Termine con cui si indicano le connessioni fra diversi componenti di un sistema informatico. Il tipo più comune di in-

terfaccia è costituito da un semplice cavo o connettore, ma particolari problemi di *compatibilità* possono necessitare di interfacce più complesse che contengano componenti specifici. In gergo tecnico, viene inoltre chiamato "interfaccia utente" l'insieme del sistema di controllo di un *programma* e della rappresentazione audiovisiva prodotta.

INTERMEZZO Termine con cui vengono indicate le brevi scenette animate che soprattutto nei primi *coin-op* apparivano fra un *livello* e l'altro come riconoscimento dell'abilità di un giocatore. Il primo gioco con intermezzi (tre, per la precisione) è stato "*Pac-Man*", presto imitato da numerosi altri titoli. In ambito domestico, ricordiamo invece "*Boulderdash*", che con i suoi "intermezzi giocabili" ha introdotto l'uso di sequenze-bonus.

INTERNATIONAL KARATE Eccellente gioco di arti marziali scritto in origine per *Commodore 64* da *Archer McLean* nel 1986, sulla scia del successo di "*The Way of the Exploding Fist*" e prodotto dalla *System 3*. Il *programma*, di cui vennero proposti vari *sequel* in concomitanza degli altrettanti "secondi episodi" della saga concorrente, è noto, oltre che per il suo successo di vendite, per essere stato il primo videogame che permetteva con un ap-

posito *cheat mode* di... far cadere i pantaloni del protagonista!

INTERNATIONAL SOCCER Prima versione su video dello sport più amato dagli europei realizzata nel 1984 dalla *Commodore* per il suo *Commodore 64*, "International Soccer" è stato uno dei *programmi* di maggior successo della società. Nonostante la grafica rozza, il gioco è rimasto a lungo il migliore del suo genere, superato solo sei anni dopo da "MicroProse Soccer" e, successivamente, dal gioco per *Amiga* "*Kick Off*".

INTERPLAY *Software house* statunitense fondata nei primi anni '80, la Interplay ha sviluppato numerosi successi della *Electronic Arts*, nella quale è poi confluita sino al 1992, anno in cui è tornata indipendente. Fra i più grandi successi della società ricordiamo gli "scacchi animati" di "Battlechess", i *giochi di ruolo* della serie di "*Bard's Tale*", "Star Trek 25th Anniversary", un'avventura dinamica realizzata in occasione del venticinquennale della famosa serie televisiva, e "Buzz Aldrin's Race into Space", accurata riproduzione della "corsa allo spazio" sovietico-statunitense degli anni '50 e '60.

INVENTARIO Termine gergale originario dei giochi d'*avventura*, dove il comando "In-

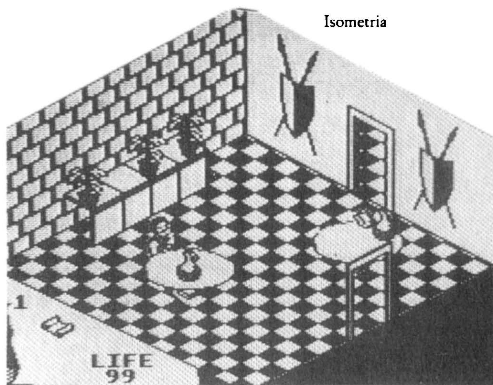
ventory" (trad. "inventario") serviva a visualizzare la lista degli oggetti in possesso del personaggio controllato dal giocatore in un dato momento. Attualmente, viene definito "inventario" un qualsiasi elenco di oggetti o elementi con i quali si può interagire in un gioco, siano essi descritti da testo o *icone*.

IPERSPAZIO Nel gergo fantascientifico, l'iperspazio è una forma di distorsione del continuum spazio-temporale che permette di "avvicinare" due punti e quindi di viaggiare tra uno e l'altro a una velocità apparente superiore a quella della luce, che non può essere altrimenti superata per definizione. In campo videoludico, il concetto si applica molto semplicemente grazie a una funzione ideata da J.M. Graetz per "*Space War*": in alcuni giochi è infatti possibile fare sparire il proprio personaggio per farlo ricomparire in un altro punto dello schermo scelto a caso dalla *macchina*. La funzione, che viene solitamente utilizzata per sfuggire a collisioni imminenti, presenta per la sua casualità una percentuale di rischio legata alla quantità di oggetti ostili presenti sul *monitor*, in cui è possibile "rimaterializzarsi" con effetti catastrofici. Una funzione molto simile e spesso confusa con l'iperspazio è quella di "warp" (trad. "distorsione"), che è invece con-

trollata – e non presenta quindi rischi – e porta solitamente al *quadro* o al *livello* successivo.

IREM Importante costruttore giapponese di *coin-op*, la Irem è caratterizzata da una produzione limitata ma di altissima qualità, che ha segnato l'evoluzione del settore con *concept* notevolmente innovativi. Fra i più importanti titoli ricordiamo "*Kung Fu Master*", "Moon Patrol" (1982) e, soprattutto, lo *shoot 'em up* "*R-Type*".

ISOMETRIA Contrazione di "assonometria isometrica": tipo di rappresentazione grafica in *bitmap* che permette di visualizzare con effi-



Isometria

cacia ambienti tridimensionali. La tecnica, applicata per la prima volta in "Ant Attack" (che è stato anche il primo videogioco in cui era possibile scegliere il sesso del protagonista), prodotto dalla Quicksilva per *ZX Spectrum*, è stata impiegata con successo in numerosi giochi. Se in *sala giochi* l'isometria è legata soprattutto a "*Zaxxon*" – tanto da essere definita a volte "visuale alla Zaxxon" – in ambito domestico questa tecnica è stata soprattutto sfruttata dalla *software house* inglese Ultimate, che ne aveva fatto un vero e proprio marchio di fabbrica con la sua lunga serie di *avventure dinamiche* per Spectrum, *Amstrad* e *Commodore 64*.

IWATANI, TORO *Game designer* ideatore di "*Pac-Man*".

JACKSON, MICHAEL Il famoso artista si è sempre dimostrato molto interessato al mondo dei videogiochi, tanto da richiedere specificamente la realizzazione di uno o più videogame tratti dal suo film "*Moonwalker*". La star ha contribuito direttamente alla creazione sia del *coin-op* che della *cartuccia* per *Megadrive* in questione come *game designer* e modello per la *digitalizzazione* dei movimenti dello *sprite* principale.

JAMMA Sigla della Japan Amusement Ma-

nufacturers and Manipulators Association (trad. "Associazione Giapponese dei Produttori e degli Operatori dell'Intrattenimento"), organizzazione che riunisce i più grandi produttori di *coin-op* del mondo. In Italia la sigla è conosciuta soprattutto per essere anche la denominazione con cui vengono indicate le *interfacce* utilizzate nei *coin-op* per collegare le schede di circuiteria ai *cassoni*. I connettori JAMMA, introdotti a partire dal 1988, hanno imposto uno standard industriale permettendo agli operatori di tutto il mondo di utilizzare direttamente le nuove schede sulle proprie *macchine* senza doverle riadattare.

JARVIS, EUGENE *Game designer* assurto alla gloria con "*Defender*". Dopo un inizio come progettista di flipper per la *Atari* e la *Williams*, Jarvis ha fondato nel 1983 uno dei primi studi indipendenti di *sviluppatori*, con *Larry DeMar*, con il quale ha realizzato "Blaster".

JERICHO ROAD Uno dei pochi esempi di *software* a sfondo religioso della storia, "Jericho Road" era un *adventure* ambientato nell'antica Palestina. Per risolvere gli enigmi proposti dal *programma*, il giocatore doveva utilizzare la Bibbia, consultando gli specifici versetti cui si era rimandati. Prodotto dalla presto scomparsa Shards Software per *ZX*

Spectrum, il programma non riscosse particolare successo e rimase un caso isolato.

JOBS, STEVE Il fondatore della Apple e ideatore del concetto stesso di *home computer* è oggi considerato uno dei personaggi più importanti del mondo dell'informatica. Ex *game designer*, Jobs è stato anche uno dei pionieri del videogame, e si deve a lui la primissima versione di "*Breakout*", uno dei primi grandi successi su cui l'industria dei videogiochi ha costruito le sue fondamenta.

JOURNEY, THE Complesso rock piuttosto famoso negli anni '80, il cui nome è legato a diversi primati nella storia dei videogiochi. I Journey furono infatti le prime rockstar ad apparire nel ruolo di protagonisti di un videogame, intitolato "Journey's Escape" e prodotto nel 1983 dalla Data Age per *Atari VCS*. Il semplice gioco di *labirinto* venne acquistato dalla Mylstar per essere migliorato e convertito in *coin-op* e, con il nome di "The Journey", la *macchina* divenne il primo gioco a gettone tratto da un titolo per *console*. Grazie alle innovative tecnologie sperimentate nel *laser game*, i membri della band furono anche i primi esseri umani ad apparire "in carne e ossa" in un videogioco, sotto forma di immagini registrate su un *videodisco*.

JOUST *Coin-op* prodotto dalla *Williams* nel 1982, in cui uno o due giocatori dovevano affrontare orde di guerrieri medioevali cavalcando magici struzzi volanti e spostandosi su piattaforme rocciose sospese su un mare di lava. "Joust" fu il primo *programma* in cui due giocatori potevano collaborare contro il nemico controllato dal computer, così come ostacolarsi a vicenda. Questo titolo introdusse anche il concetto di eliminare gli avversari colpendoli con il proprio personaggio da una direzione specifica, idea su cui si basa il successo di gran parte degli attuali *platform game*, prima fra tutti l'intera serie di *Mario*.

JOYBOARD Variante sul tema del *joystick* riproposta più volte nel corso degli anni da diversi produttori. Un joyboard è costituito da

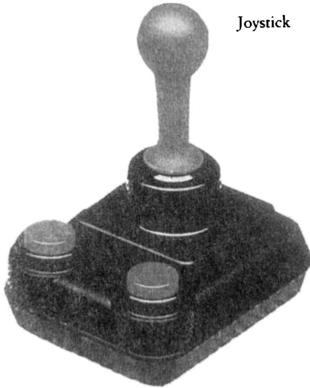


Joyboard

una pedana basculante su cui il giocatore sale con entrambi i piedi. Spostando il peso del corpo la pedana si inclina, muovendo una piccola quantità di mercurio che va a chiudere uno o più contatti al suo interno. Per ovvi motivi di *compatibilità* con la struttura della maggior parte dei giochi, i joyboard non hanno mai riscosso un grandissimo successo, e rappresentano soprattutto una curiosità.

JOYPAD Variante del *joystick* introdotta dalla *Mattel* con il suo *Intellivision* e attualmente utilizzata dalla maggior parte delle *console*. Un joypad è un supporto ergonomico sul quale sono inseriti uno o più *pulsanti di fuoco* e un sistema direzionale che usa un grosso pulsante (detto "pulsante direzionale") che può essere inclinato in ogni direzione, attivando una serie di contatti del tutto analoghi a quelli di un joystick. Anche se non immediatamente intuitivo, questo sistema permette in breve tempo di acquisire un'ottima padronanza del proprio alter-ego su schermo.

JOYSTICK Sistema di comando utilizzato dalla maggior parte dei *coin-op* e dei sistemi domestici. Un joystick è costituito da una base sulla quale sono inseriti uno o più *pulsanti di fuoco* e da una levetta che può essere inclinata in ogni direzione. I suoi movimenti chiudono



Joystick

una serie di contatti (generalmente 4, ortogonali) che corrispondono alle direzioni in cui si muoverà il personaggio controllato su schermo. Nel corso degli anni sono state prodotte infinite variazioni del modello base, in cui cambiavano la sagoma, la quantità e la disposizione dei pulsanti o altre caratteristiche minori, ma la meccanica è rimasta sempre identica, con un'unica evoluzione rappresentata dall'impiego in alcuni modelli di veri e propri interruttori ("microswitch") che risultano più resistenti e affidabili dei comuni contatti a sfioramento. Un secondo modello-base di scarsissi-

ma diffusione è rappresentato dai "joystick analogici", in cui gli interruttori sono sostituiti da potenziometri e permettono quindi di controllare la velocità oltre che la direzione dello spostamento.

JUNGLE HUNT *Coin-op* prodotto dalla *Taito* nel 1983 protagonista di una delle prime cause legali riguardanti un videogioco. Il gioco seguiva le gesta di un atletico personaggio in perizoma di pelle che si lanciava di liana in liana nella giungla, combatteva contro coccodrilli armato solo di un pugnale e liberava una bionda fanciulla tenuta prigioniera da cannibali locali. Giustamente interessata al discreto successo riscosso dalla *macchina*, la Edgar Rice Burroughs Inc. – detentrice dei diritti sul personaggio di Tarzan – chiese e ottenne che la Taito modificasse il *programma* togliendone ogni riferimento al famoso eroe. In breve tempo, il nome dei coin-op cambiò da "Jungle King" (trad. "Re della Giungla") nell'attuale "Jungle Hunt" (trad. "Caccia nella Giungla"), il protagonista acquistò vestiti e un elmetto coloniale e il caratteristico urlo che rese celebre Johnny Weissmuller scomparve dalla *colonna sonora*.

K Abbreviazione di *Kilobyte.*

KICK OFF *Gioco sportivo* realizzato origina-

riamente per Amiga da *Dino Dini* e pubblicato dalla Anco che ha riscosso un enorme successo tra gli amanti del calcio grazie alla notevolissima precisione con cui ne riproduce ogni aspetto tattico e dinamico. "Kick Off", rimasto per lungo tempo ai vertici delle classifiche di vendita mondiali, ha avuto un prevedibile *sequel* in "Kick Off 2" e in un gran numero di *data disk* che apportavano infinitesime migliorie al prodotto originale.

KILOBYTE Misura di *memoria* pari a 1.024 *byte* e abbreviata in "*K*". Va notato che la qualità di un gioco non dipende assolutamente dalla quantità di memoria occupata, che anzi sempre più autori tendono a sprecare con programmi non ottimizzati.

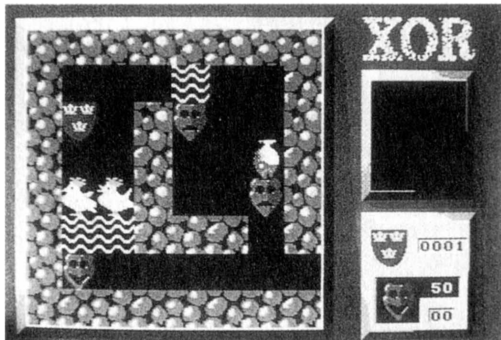
KONAMI *Software house* nipponica fondata nei primi anni Ottanta, fra i leader dei settori *console* e *coin-op*. La Konami, con sedi in tutto il mondo, possiede la Ultra Software Corp., creata nel 1987 al fine di aggirare il limite massimo di cinque videogiochi l'anno prodotti per *NES* imposto dalla divisione statunitense della *Nintendo*. Forte di un venduto mondiale di oltre quaranta milioni di titoli in vari formati, la società ha il suo best seller in "Teenage Mutant Ninja *Turtles*" per NES, che ha venduto oltre quattro milioni di unità.

KONIX MULTI-SYSTEM Rivoluzionaria *console* più volte annunciata nel 1990 dalla Konix, nota produttrice di *joystick* e altri accessori, ma mai distribuita effettivamente. La *macchina*, che doveva accettare *software* sia su *dischetto* che su *cartuccia*, era caratterizzata da un modulo di controllo trasformabile, che poteva essere smontato e rimontato a forma di volante d'automobile, cloche per aerei o manubrio da motocicletta. Alcune foto fornite alle *riviste di settore* mostravano anche un prototipo di un sedile dotato di sistemi idraulici su cui sarebbe stato possibile installare un *monitor*, in modo di dare al giocatore le stesse sensazioni sperimentabili su un raffinatissimo *cabinato* semovente.
KUNG FU MASTER *Coin-op* prodotto dalla *Irem* nel 1984 che ha introdotto il genere dei *beat 'em up*. In "Kung Fu Master" il giocatore controlla uno studente di arti marziali con un *joystick* e due pulsanti per pugni e calci che, usati nelle diverse combinazioni possibili, permettono una discreta varietà di movimenti. L'ambientazione del gioco è un tempio/palestra popolato da lottatori di ogni sorta, trappole, mostri soprannaturali e *boss* con armi incredibili nella miglior tradizione dei film di Hong Kong; alla fine dell'ultimo *quadro*, dopo avere

eliminato un "doppio" malvagio del protagonista, il nostro eroe può raggiungere la sua ragazza, rapita e imprigionata come da cliché. Il gioco va inoltre ricordato per essere dotato – in alcune versioni domestiche – di uno dei più originali *cheat mode* di tutti i tempi, che fornisce al protagonista una grossa pistola con cui è possibile eliminare con facilità ogni avversario.

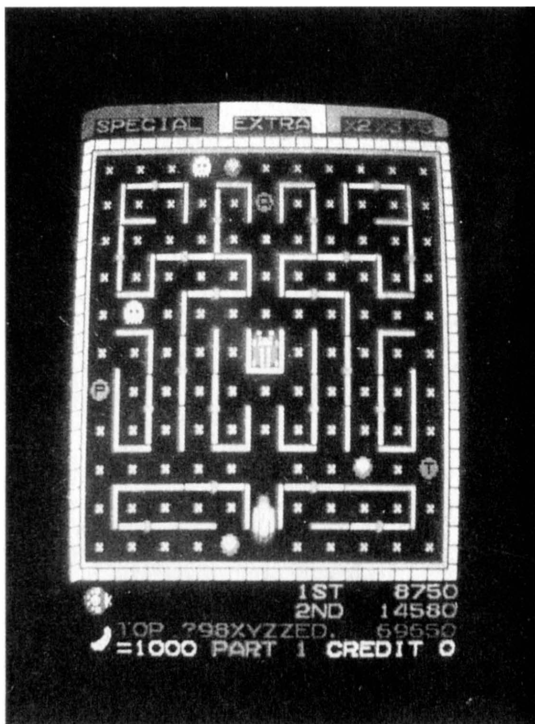
LABIRINTO, GIOCHI DI I labirinti hanno sempre affascinato l'uomo con le loro complesse strutture, e questo – unito a una notevole semplicità di realizzazione tecnica – ha contribuito a farne uno dei generi più diffusi di videogiochi.

Giochi di labirinto



In questo tipo di *programmi*, normalmente associati a titoli come "*Pac-Man*", il giocatore deve aggirarsi per una serie di cunicoli più o meno complessi nel tentativo di percorrere tutto il labirinto o di trovarne l'uscita senza essere eliminato da avversari vaganti o altre trappole. Dai primi giochi *monoschermo*, il genere si è evoluto di pari passo con le capacità tecniche offerte dalle nuove *macchine*, sino a raggiungere livelli estremi di complessità, come per esempio in "Xor", prodotto in numerose versioni per *home computer*. La naturale evoluzione del genere è rappresentata dai *giochi di ruolo*.

LADYBUG *Coin-op* prodotto dalla Universal nel 1981. Il gioco era un *clone* di "*Pac-Man*" in cui si doveva controllare una coccinella ("ladybug" in inglese) imprigionata all'interno di un labirinto in compagnia di altri voraci insetti. La caratteristica innovativa di "Ladybug" era costituita dalla struttura stessa del labirinto, che era possibile modificare completamente facendo ruotare numerose pareti girevoli. Questo elemento, che permetteva ai giocatori di studiare complesse strategie, venne molto apprezzato, e ancora oggi "Ladybug" è un titolo particolarmente gettonato nelle poche *sale giochi* che ancora ne possiedono una copia funzionante. L'idea del labirinto va-


SPECIAL
EXTRA
X2
1ST 8750
2ND 14580
TOP ?98XYZZED. 69650
=1000 PART 1 CREDIT 0

Ladybug

riabile venne immediatamente copiata da molti altri produttori che tuttavia non riuscirono mai a scalzare il predecessore dalle simpatie dei giocatori.

LAFFER, LARRY Protagonista della serie "Leisure Suit Larry" prodotta dalla *Sierra* in tutti i principali formati, Larry Laffer è un aspirante playboy piuttosto pasticcione che riesce regolarmente a rimanere coinvolto in complesse e pericolose situazioni. Nato come personaggio principale dell'*avventura grafica* a sfondo erotico "Leisure Suit Larry in the Land of the Lounge Lizards" (trad. "L.S. Larry nella Terra dei Seduttori"), Larry è diventato tanto famoso da divenire il titolare di ben quattro giochi e delle famigerate "*Laffer Utilities*", serie di *programmi* per *PC* concepiti per intrattenere l'utente nelle pause di lavoro con barzellette e altre amenità.

LANIER, JARON Fondatore della VPL, una delle principali società impegnate nello sviluppo di sistemi per *realtà virtuale*, Jaron Lanier ha un passato di *game designer*: il suo titolo più noto è "*Moondust*" per *C-64*.

LASER GAME *Coin-op* basati sulla tecnologia del *videodisco* nati con "*Astron Belt*" e resi famosi da "*Dragon's Lair*".

LASERACTIVE Sistema videoludico svi-



Larry
Laffer

luppato dalla Pioneer in collaborazione con la *Sega* e la *NEC*. Il LaserActive è stato concepito per unire le potenzialità dei videodischi con la versatilità delle *console* creando un nuovo standard mondiale chiamato "LD-ROM". La *macchina* è essenzialmente un lettore LaserDisc che può essere connesso con un *Megadrive* o con un *PC Engine,* e utilizza *software* su videodisco e/o compact disc.

LAST BATTLE Gioco prodotto originariamente in Giappone per *Megadrive* e convertito per *home computer* dalla *Elite* nel 1992. "Last Battle" si basa sulle serie giapponesi di fumetti e cartoni animati "Hokuto no Ken", note in Italia come "Ken il Guerriero". In entrambi i media, le vicende narrate sono cariche di grottesca violenza, con il protagonista che usa le proprie conoscenze di una fittizia arte marziale per eliminare gli avversari facendoli esplodere e smembrare. Proprio questa violenza fu la base per un famoso caso di censura che dimostra chiaramente le differenze nella produzione videoludica dei vari paesi. Nella versione nipponica di "Last Battle", i combattimenti si susseguono in una serie di scontri spettacolari in cui il sangue fluisce con abbondanza: una situazione improponibile per la *conversione* del gioco per il mercato americano. Negli USA, infatti, il

programma venne modificato in modo che la maggior parte degli avversari non rimanesse devastata dalla violenza dei colpi del protagonista, ma venisse proiettata senza spargimenti di sangue fuori dallo schermo. I *nemici di fine livello*, invece, ottennero un diverso trattamento: poiché questi "morivano" con una complessa sequenza grafica in cui gli effetti della misteriosa arte marziale erano ben evidenti, si scelse di ricolorarli in verde, blu o viola. In questo modo la violenza dei combattimenti veniva mitigata dal fatto che le "vittime" non erano esseri umani, bensì extraterrestri o mostri non meglio definiti. Quest'ultima modifica rese necessario anche riscrivere completamente la trama del gioco, cambiando nel frattempo i nomi dei personaggi per evitare ogni riferimento al prodotto originale. La versione per *home computer* venne convertita dal "Last Battle" americano, con grande delusione dei numerosi appassionati europei di "Ken il Guerriero"; con una intelligente mossa commerciale, però, i *distributori* del gioco si affrettarono a comunicare alle *riviste di settore* il modo per attivare un *cheat mode* con cui era possibile eliminare ogni forma di censura, con gran soddisfazione dei lettori/giocatori.

LAST NINJA, THE Trilogia di *avventure*

dinamiche ideate da Hugh Riley e prodotte per le principali *macchine* dalla *System Three* a partire dal 1986. I giochi seguono le gesta dell'ultimo rappresentante dell'antica classe dei guerrieri ninja, impegnato a inseguire il malvagio shogun Kunitoki nello spazio e nel tempo per eliminarlo in uno scontro finale dai risvolti misticheggianti. Caratterizzati da una dettagliatissima grafica in *isometria* e da animazioni particolarmente realistiche, i giochi della serie costituirono per molti anni la pietra di paragone del genere, e fecero la fortuna della *software house*, che cercò di sfruttare il *motore* alla base di "The Last Ninja" in diversi altri titoli (fra cui "Vendetta") senza riuscire però a replicarne il successo.

LEBLING, DAVE Ricercatore del Massachusset Institute of Technology fra i fondatori della *Infocom*, Lebling ha il grande merito di avere ideato il *parser* della trilogia di "*Zork*", a lungo riconosciuto come la miglior *routine* di quel tipo sul mercato. Il sistema di interpretazione dei comandi si basava su un immaginario circuito elettronico dedicato a questo scopo e chiamato "Z-Chip" il cui funzionamento veniva emulato dal *codice* del gioco. Lo Z-Chip poteva essere "programmato" con un *linguaggio* specifico battezzato "ZIL", dall'acronimo

inglese di "Linguaggio di Implementazione di Zork", e garantiva ottime prestazioni indipendentemente dalla *macchina* su cui veniva utilizzato.

LEGEND OF ZELDA Serie di *giochi di ruolo* ideata originariamente dalla *Nintendo* per il suo *NES* e prodotta successivamente in

Link, il protagonista di "Legend of Zelda", si fa predire la sorte nel cartone animato tratto dal gioco.



diversi capitoli anche per le sue altre *console*. La saga di "Legend of Zelda" è stata inaugurata nella metà degli anni '80 con l'omonimo titolo, che ha anche introdotto un nuovo concetto di *RPG* per cui tutta l'azione viene gestita in maniera dinamica tramite il *joypad*, che sostituisce i numerosi comandi da tastiera impiegati sino a quel momento. Un genere tradizionalmente statico e strategico è così diventato molto simile ai più diffusi giochi *arcade*, facendosi accettare da un pubblico più vasto. Attualmente, la quasi totalità dei giochi di ruolo prodotti in Giappone segue questa impostazione, ottenendo eccellenti riscontri da un pubblico di tutte le età.

LEMMINGS *Puzzle game* prodotto per *Amiga* dalla *Psygnosis* nel 1987. I lemming del titolo non sono i roditori canadesi, ma buffi esserini dai capelli verdi accomunati ai più noti animali solo dalla disperata determinazione ad avanzare, che li porta a migrazioni di massa suicide. Scopo del gioco è spianare la strada che in ogni quadro conduce i numerosi lemming verso un'uscita predeterminata. Per riuscirvi, bisogna assegnare a specifici lemming funzioni particolari (abbattere muri, costruire ponti, ecc.), mentre il grande gruppo continua imperterrito a marciare verso morte sicura. Il



Lemmings

concetto innovativo del gioco, presto convertito in ogni formato, ne determinò l'imprevedibile successo, proseguito con il *data disk* "Oh no, more Lemmings!" (trad. "Oh, no: altri lemmings!") e col *sequel* del 1993 "Lemmings 2 - The Tribes".

LEONARDO Nome con cui venne commercializzata in Italia la *console Hanimex* nel 1984.

LESTICK Originale variante del *joystick* ideata dalla Datasoft nei primi anni '80. Il LeStick era costituito unicamente dalla leva di comando, sulla quale si trovava un *pulsante di fuoco.* I contatti normalmente situati nella base erano sostituiti da un sistema basato sull'utilizzo di una piccola quantità di mercurio, che scorreva all'interno della leva chiudendone i circuiti quando questa veniva inclinata liberamente nell'aria. Benché molto coreografico, il LeStick risultava piuttosto impreciso e scomodo da usare, e non ebbe successo neanche nelle diverse versioni prodotte negli anni successivi da altre società.

LIFE & DEATH Prodotto dalla *Mindscape* nel 1989, "Life & Death" ("Vita e Morte") è una dettagliata *simulazione* di operazioni chirurgiche, con la quale il giocatore può impratichirsi dei segreti della sala operatoria. Il gioco

si apre con un corso di chirurgia di base, dopodiché si passa nei panni di un internista, cui vengono assegnati diversi pazienti. Espresse le corrette diagnosi sulla base di esami, sintomi descritti e cartelle cliniche, è quindi possibile operare, svolgendo nel contempo il ruolo di anestesista. Le operazioni sono rappresentate con un notevole livello di dettaglio che può persino disturbare i più impressionabili, ed è possibile eseguire vari interventi, dall'appendicectomia all'applicazione di un bypass cardiaco. "Life & Death" ottenne un discreto successo, e un paio d'anni dopo ne venne prodotto un *sequel* intitolato "Life & Death 2 - The Brain" incentrato sulle operazioni di cerebrochirurgia.

LINDASOFT Piccola *software house* italiana specializzata nella pubblicazione di *budget game* realizzati in *AMOS* e *STOS*. Questa originale caratteristica le ha permesso di conquistare il pubblico molto particolare degli aspiranti programmatori, che sono incoraggiati dagli autori stessi a modificare e migliorare i prodotti in vendita, di cui viene fornito il *listato* completo e commentato.

LINGUAGGIO *Programma* utilizzato per inserire in *memoria* le istruzioni che permettono l'esecuzione di un gioco o una

applicazione. Esistono diversi linguaggi, ciascuno con il proprio vocabolario e le proprie regole di sintassi, adatti a diversi scopi. Semplificando, si può dire che più un linguaggio è simile a quello naturale, usato nella conversazione con altre persone, come possono esserlo il Logo o il *BASIC*, meno rapida ed efficiente sarà l'esecuzione del *codice.* Le istruzioni devono infatti essere interpretate dalla *macchina*, che le deve convertire in "linguaggio macchina", o "LM", per poterle eseguire: l'efficienza di traduzione aumenta ovviamente col diminuire delle discrepanze fra il linguaggio utilizzato e l'LM.

LIPSTIK PLUS *Espansione* per *joystick* prodotta dalla Access nel 1989, costituita da un minuscolo microfono montato su un supporto in plastica sagomato come una cuffia, da indossare sulla testa. Emettendo un qualsiasi suono con la bocca il microfono veniva stimolato, e chiudeva un circuito corrispondente al *pulsante di fuoco.*

Purtroppo, l'originale idea era limitata da una lunga serie di problemi (primo fra tutti la dubbia utilità del LipStik Plus stesso), e il marchingegno non ottenne alcun successo.

LISTATO Stampa delle istruzioni che costituiscono un *programma.*

LITTLE COMPUTER PEOPLE Strano *programma* realizzato da *David Crane* per la *Activision* nel 1987, "Little Computer People" è un prodotto indefinibile per *C-64*. Il programma visualizza lo spaccato di una villetta a tre piani arredata con ogni comfort, in cui abita un piccolissimo omino con il suo cane. L'utente può osservare la vita quotidiana del personaggio, che mangia, dorme, suona il pianoforte, legge, va in bagno, ecc. "Little Computer People" (trad. "Piccole Persone del Computer") non ha un vero e proprio scopo, e l'unica interazione possibile è rappresentata da una "macchina per scrivere" con cui si può comunicare con l'omino, che risponde scrivendo a sua volta lettere molto educate e, dopo poco tempo, ripetitive.

LIVELLO Suddivisione dell'azione di gioco presente in alcuni titoli. Generalmente, un livello è costituito da una serie di *quadri*. Una volta completatili tutti, il gioco ricomincia dal primo quadro o tipo di quadro con una difficoltà maggiore rappresentata di solito da avversari più veloci o numerosi.

LOCALIZZAZIONE Vedi *Nazionalizzazione*.

LODE RUNNER *Platform game* pubblicato originariamente per *Apple II* dalla *Broderbund* nel 1983. "Lode Runner" (trad. "Il Fuggitivo

della Miniera") era diviso in 150 *quadri*, in ciascuno dei quali il giocatore doveva raccogliere delle casse d'oro per fare apparire una scala che lo conduceva allo schermo successivo. L'impresa era ostacolata da un numero variabile di guardie di Bungeling (paese inesistente che rappresentava l'avversario da sconfiggere in tutti i primi giochi della *software house*), che inseguivano il protagonista sfruttando le scale, sbarre e piattaforme che costellavano lo schermo. Per eliminarle, si potevano scavare delle fosse in cui farle precipitare (meccanismo mutuato dal *coin-op* allora di grande successo "Space Panic"). "Lode Runner" riscosse un enorme successo fra gli appassionati di tutto il mondo, tanto da essere il primo gioco per *home computer* a essere stato convertito, qualche anno dopo, in *coin-op* dalla Digital Controls.

LOGG, ED *Game designer* noto soprattutto per avere progettato "*Centipede*" e "*Asteroids*", la cui paternità gli è stata più volte contestata dall'autore Lyle Rains.

LUCASARTS Fondata nel 1982 dal regista George Lucas, la LucasArts possiede oggi una delle più importanti software house statunitensi, molto attiva nella sperimentazione di nuove tecniche di programmazione. Specializzata nella produzione di *avventure grafiche*, la so-

cietà ottenne un enorme successo con il cult-game "*Maniac Mansion*", da cui venne persino tratta una serie televisiva di successo. Oltre che per i titoli realizzati con lo *SCUMM*, la LucasArts è nota per i suoi simulatori di volo realistici ("Battlehaws 1942" e "Their Finest Hour: The Battle of Britain"), "speculativi" come "Secret Weapons of the Luftwaffe" o fantascientifici come "X-Wing" e "Rebel Assault", basati sui film di "Guerre Stellari". Attiva anche nel settore delle *console*, la società ha prodotto diversi titoli di buon successo quali "Star Wars" e "Pipe Dream", prodotti in diversi formati.

LUCKY *Espansione* per *Intellivision* prodotta nel 1983 e costituita da una tastiera collegabile alla *console*. Il sistema Lucky permetteva di utilizzare un *linguaggio* simile al *BASIC* per programmare nei 2 *K* di *RAM* resi disponibili semplici giochi, ma soprattutto rendeva parzialmente accessibili le normali *cartucce*, che potevano essere in parte modificate secondo le preferenze dell'utente.

LUIGI Fratello di *Mario*, l'idraulico Luigi si differenzia dal più noto parente per la salopette verde anziché rossa e per il fisico leggermente più slanciato.

LYNX Vedi *Atari Lynx*.

M Abbreviazione di *Megabyte*.

M.U.L.E. *Programma* ideato da *Dan Bunten* e prodotto dalla *Electronic Arts* nel 1985 che costituì il primo esempio di gioco di società gestito da computer. "M.U.L.E." (sigla inglese di "Elemento da Lavoro Multi-Uso") vedeva infatti sino a 4 giocatori impegnarsi nei panni di colonizzatori di un remoto pianeta, sul quale dovevano commerciare e collaborare per garantire la propria sopravvivenza. Nel gioco, il computer svolgeva una semplice funzione sostitutiva della tradizionale plancia con pedine, impersonando eventualmente i giocatori mancanti. Questo concetto innovativo affascinò numerosi giocatori, che decretarono il successo per "M.U.L.E.", di cui non vennero tuttavia realizzati *sequel* o *conversioni* aggiornate.

MACCHINA Termine generico per indicare l'*hardware* utilizzato per giocare.

MACINTOSH Il famoso *computer* della Apple non manca certo di una disponibilità di videogiochi, che tuttavia costituiscono un'infinitesima parte del *software* prodotto per questa *macchina*. Fra i più importanti titoli prodotti per Macintosh ricordiamo "*Tetris*" e "*Sim City*", eccellenti versioni dei best seller divenuti famosi in altri formati, e i *war game* della serie "Guns or Butter?" (trad. "Burro o Canno-

ni?") realizzati dal fondatore ed ex-membro della *Activision* Chris Crawford.

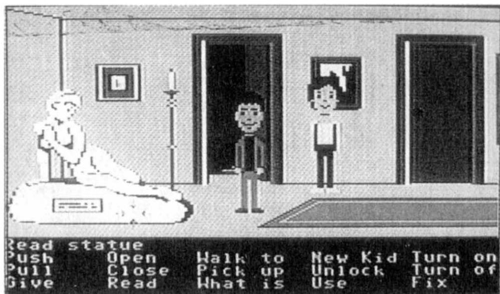
MAGNETIC SCROLLS *Software house* fondata da Anita Sinclair e specializzata nella realizzazione di *avventure semigrafiche* di eccellente qualità. La linea di giochi della Magnetic Scrolls, inaugurata nel 1987 con "The Pawn", fu il primo vero concorrente dei prodotti della *Infocom*, che aveva sino ad allora monopolizzato il settore. Giochi come "Guild of Thieves", "Jinxter" o "Corruption", ambientato nel mondo dell'alta finanza, mostrarono al mondo i limiti dei *parser* degli altri *sviluppatori*, raggiungendo incredibili capacità di interpretazione della lingua inglese.

MANAGERIALE, GIOCO Genere inaugurato da "*The Biz*" in cui il giocatore non prende direttamente parte all'azione ma la supervisiona nei suoi aspetti più generali. Sino all'introduzione di "*Sim City*", il *programma* più famoso di questa categoria era stato senza dubbio "Football Manager" di Kevin Thomas, prodotto nel corso degli anni in diverse versioni per varie *macchine*. Nel ruolo di allenatore di una squadra di calcio, in quel gioco si gestivano per esempio gli acquisti e le vendite dei giocatori, il loro allenamento e le tattiche da applicare in campo, ma la partita vera e pro-

pria poteva solo essere osservata, senza influire sul suo svolgimento.

MANIAC MANSION Prodotta nel 1987 dall'attuale *LucasArts*, "Maniac Mansion" è stata la prima *avventura grafica* della società statunitense, che ha poi costruito gran parte della sua fama nel settore videoludico proprio con questo genere di giochi. Il *programma*, scritto da *Ron Gilbert,* utilizzava il sistema *SCUMM* per permettere a un gruppo di quattro ragazzi di esplorare l'inquietante residenza di uno scienziato pazzo e scoprirne i numerosi misteri. Il gioco, realizzato originariamente per *Commodore 64*, è stato convertito per la maggior parte dei sistemi domestici, e compare in

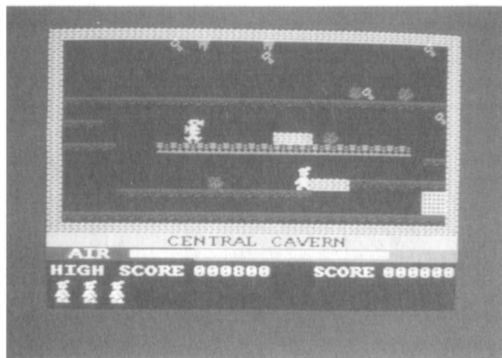
Maniac Mansion



versione integrale e giocabile all'interno del suo stesso *sequel*, prodotto nel 1993 e intitolato "Day of the Tentacle".

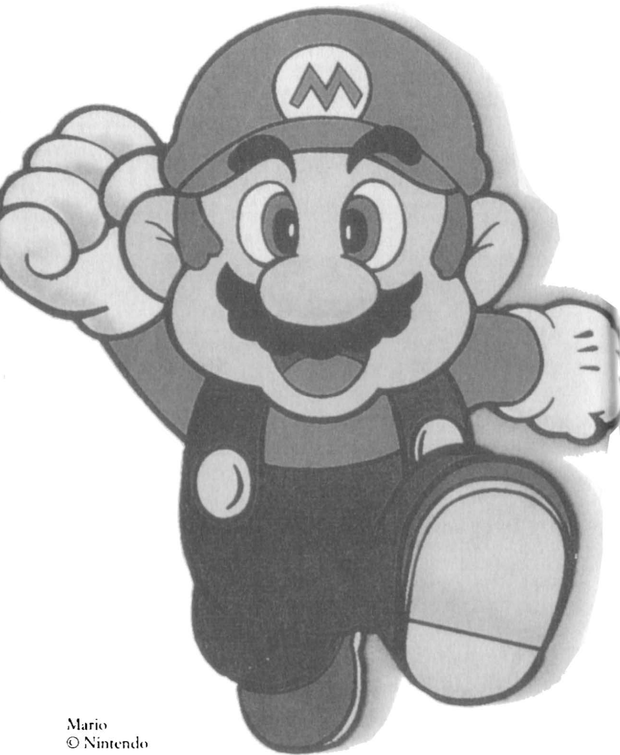
MANIC MINER Leggendario *platform game*, "Manic Miner" è stato uno dei primi *programmi* realizzati per *ZX Spectrum*, pubblicato dalla Bug Byte. Il gioco era composto da una nutrita serie di singoli schermi infestati da ogni sorta di avversario vagante (da piedi giganteschi a water animati), in cui bisognava recuperare una serie di oggetti entro un limite di tempo; la difficoltà proibitiva persino nei *livelli*

Manic Miner



iniziali stranamente venne apprezzata dai giocatori, che acquistarono sufficienti copie per permettere all'autore di fondare una vera e propria società chiamata Software Projects, che produsse in breve tempo un *sequel* ancora più vasto e complesso, intitolato "Jet Set Willy". "Manic Miner" è rimasto un favorito di numerosi giocatori di vecchia data, tanto che nel 1991 ne è stata prodotta una *conversione* per *Amiga*, accolta positivamente nonostante presentasse ancora la grafica e il sonoro primordiali dell'originale.

MARIO Personaggio creato nel 1981 dal *game designer* giapponese *Sigeru Miyamoto* come protagonista del *coin-op* "*Donkey Kong*", Mario era originariamente un falegname italiano il cui nome era conosciuto solamente dai pochi appassionati che avevano avuto la possibilità di leggere il depliant fornito ai gestori insieme al *cassone*. Col tempo, il personaggio – divenuto un idraulico – venne riutilizzato dalla *Nintendo* in diversi altri titoli, sino a diventare il titolare del *coin-op* subito convertito in *cartuccia* per *NES* "Super Mario Bros.". Da quel momento Mario apparve in diversi altri giochi sia a gettone che per il mercato domestico nel ruolo di protagonista o come semplice comparsa (nel ruolo di arbitro in "Mike Tyson's Punch Out!", per esempio), di-



Mario
© Nintendo

ventando sempre più famoso. Un'indagine del 1992 ha stabilito che nella fascia d'età preadolescenziale Mario è più noto persino di Topolino – un dato impressionante consolidato dai 42 milioni di giochi con Mario venduti dal 1985 ad allora, dagli oltre 500 *tie-in* e dal film "Super Mario Bros.", uscito nel 1993.

MASTER SYSTEM Vedi *Sega Master System.*

MASTERTRONIC *Software house* inglese fondata nei primi mesi del 1984, la Mastertronic ha il grande merito di aver ideato i videogiochi economici distribuendoli, tra l'altro, nei supermercati, nelle edicole e negli autogrill. Acquisita nel 1986 dalla *Codemasters*, la società diventò in breve tempo uno dei più importanti produttori europei incorporando case come la *Melbourne*, per poi entrare a far parte del gruppo Virgin nel 1988. Sul finire del 1986, John Holder ha dato vita alla Mastertronic Italia, ribattezzata in seguito Leader e divenuta uno dei più importanti *distributori* italiani di videogiochi. Tra i successi ricordiamo "Formula One Simulator".

MATTEL Una delle più importanti multinazionali del giocattolo, la Mattel è stata la produttrice dell'*Intellivision* prima di diventare il

principale *distributore* occidentale dei prodotti *Nintendo*. Sempre attenta agli sviluppi del mercato (vedi *Captain Power*), la società ha anche realizzato tramite diverse *software house* videogiochi basati su vari suoi prodotti – come "Barbie", "Barbie Super Model", "Hot Wheels", ecc. – riuscendo così a ottenere un indotto pubblicitario persino da un settore direttamente concorrente a quello dei giocattoli tradizionali.

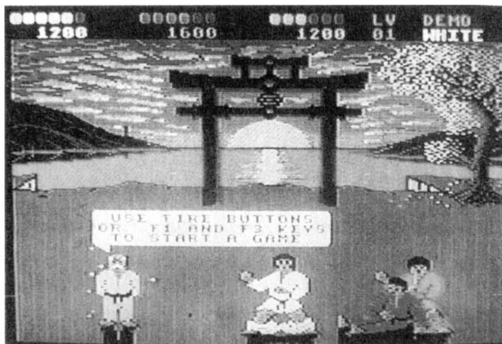
MATTEL AQUARIUS *Home computer* lanciato a metà degli anni '80 e nato dal progetto originario dell'*Intellivision*, di cui avrebbe dovuto costituire la parte non ludica. La *macchina*, dotata di specifiche tecniche alquanto inferiori a quelle della concorrenza, ebbe solo un limitatissimo successo di pubblico e venne presto ritirata dalla vendita.

MATTEL INTELLIVISION *Console* lanciata nel 1980 che si impose immediatamente in tutto il mondo come diretta concorrente dell'*Atari VCS*, monopolizzatore sino ad allora delle vendite di settore. L'*Intellivision* fu la prima *macchina* a utilizzare dei *joypad*, che si rivelarono un sistema di comando molto efficace per i numerosi giochi sportivi di alta qualità presenti nel suo catalogo. La *console* doveva essere originariamente il "cuore" di un più

complesso sistema informatico domestico, ma il progetto venne gradatamente modificato sino a scindersi nella realizzazione dell'*espansione* "*Lucky*" da una parte e dell'*home computer* "*Aquarius*" dall'altra. Nonostante le buone vendite, l'Intellivision non riuscì mai a imporsi quanto il pur tecnicamente inferiore *VCS*, e venne abbandonato quando la *Mattel* divenne il principale *distributore* di prodotti *Nintendo* in occidente.

MAUER, RICK *Programmatore* che realizzò la *conversione* per *Atari VCS* di "*Space Invaders*", in vendita nei negozi di tutto il mondo per oltre 15 anni con un certo successo. Probabilmente a causa di una scarsa conoscenza del mercato, l'autore accettò per quel lavoro un compenso forfettario (quindi senza alcuna percentuale sulle vendite) di soli 11.000 dollari, dopodiché si ritirò definitivamente dal settore.

MCLEAN, ARCHER Uno dei più abili e meno prolifici *programmatori* inglesi, Archer McLean si è fatto conoscere realizzando "*International Karate*", ed è tornato alla ribalta dopo parecchi anni con "Jimmy White's 'Whirlwind' Snooker" e il molto simile "Pool", due delle più spettacolari e dettagliate *simulazioni* di biliardo mai scritte.



"International Karate +" di Archer McLean.

MCNEIL, FERGUS Fondatore del gruppo di sviluppatori "Delta 4", McNeil è stato fra i più interessanti autori di *adventure* degli anni '80. Come indipendente prima e come collaboratore della CRL poi, McNeil ha infatti prodotto una discreta quantità di ottime *avventure semigrafiche* per i principali sistemi. Caratteristica costante delle sue opere era il tono fortemente umoristico, riflettuto anche nella na-

tura parodistica dei giochi. Fra i suoi principali successi ricordiamo "Bored of the Rings" ("Stufo degli Anelli", ispirato a "Il Signore degli Anelli", capostipite della letteratura *fantasy* contemporanea), "The Boggit" (deformazione di "Lo Hobbit", sempre di J.R.R. Tolkien) e "The Very Big Cave Adventure" ("L'Avventura della Caverna Parecchio Grossa", con riferimento al mitico "*Colossal Caves Adventure*").

MEGA Abbreviazione di *Megabyte.*

MEGA CD Vedi *Sega Mega CD.*

MEGA MAN Serie di *platform game* realizzati dalla *Capcom* per le *console* della *Nintendo* composta da 12 diverse *cartucce.* "Mega Man" è una delle saghe di maggior successo, con diversi milioni di pezzi venduti. Protagonista dei giochi è l'omonimo "supereroe", perseguitato da esseri dotati di incredibili poteri, palesemente ispirati ai più noti personaggi dei fumetti della Marvel e della DC Comics. Nel 1993 la Capcom ha lanciato un curioso concorso: forse esaurite le idee per la versione per *Super NES,* ha invitato i videogiocatori di tutto il mondo a progettare un nuovo personaggio, che verrà inserito nella versione definitiva del gioco.

MEGA-SHOW Tipo particolare di *cassone* di grandi dimensioni. Il Mega-Show è costituito da una plancia di comando alla quale posso-

no sedere comodamente sino a quattro giocatori, in cui è incorporato un videoproiettore. Una struttura tubolare unisce la plancia a un megaschermo di circa 4 mq, su cui vengono proiettate le immagini del gioco a un paio di metri dai giocatori.

MEGABYTE Misura di *memoria* pari a 1.048.576 *byte* e abbreviata in "*M*".

MEGADRIVE Vedi *Sega Megadrive*.

MEGA PC Nome con cui viene distribuito dalla *Amstrad* in Italia il *Teradrive* prodotto dalla *Sega*. La *macchina* è semplicemente un *home computer* che unisce le tecnologie del *PC* e del *Megadrive* in un'unità capace di utilizzare tanto il *software* per PC che le *cartucce* prodotte per la *console* della Sega.

MEIER, SID Uno dei più abili *game designer* e *programmatori* del settore, caratterizzato dalla passione per le *simulazioni* più complesse. Per la MicroProse, Sid Meier ha sviluppato alcuni tra i più realistici simulatori di veicoli di tutti i tempi, dedicandosi dal 1990 alla realizzazione di prodotti alternativi quali "Civilization" e "Railroad Tycoon", che esplorano i meccanismi alle basi rispettivamente dello sviluppo delle civiltà umane e del funzionamento di una compagnia ferroviaria.

MELBOURNE HOUSE Casa editrice in-

glese fondata nel 1978 da Alfred Milgrom e passata alla produzione di software solo nel 1980, in seguito all'enorme successo di vendite del *Sinclair ZX80*. Fra i primi realizzatori al mondo di manuali pratici per la programmazione degli *home computer*, la Melbourne produsse i primi giochi appoggiata alla *Beam Software*. Il più grande successo della società è stato senza dubbio "*The Hobbit*", di cui vennero vendute oltre 500.000 copie a partire dal 1982. Nell'85 venne lanciato "*The Way of the Exploding Fist*", un altro gioco che superò il tetto del mezzo milione di copie. Nel 1987 la Melbourne House è stata venduta alla *Mastertronic*, mantenendo però indipendente la Beam Software.

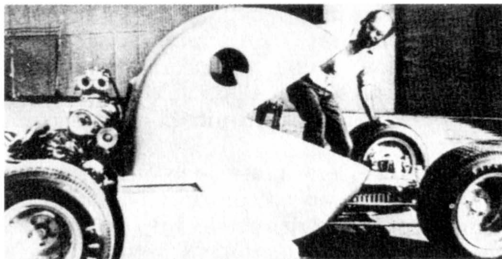
MEMORIA Supporto fisico in cui vengono immagazzinati i *programmi* sotto forma di sequenze di cariche elettriche (*chip*) o di magnetiche (*dischetti*, *cassette* o *hard disk*). La memoria disponibile è uno dei fattori critici per la qualità e le prestazioni di un videogame, in cui sono presenti grandi quantità di dati relativi a grafica e sonoro.

MENU In gergo informatico, un menu (rigorosamente senza accento, perché parola inglese) è una lista di *opzioni* fra cui scegliere che viene visualizzata sullo schermo quando

necessario. Oltre ai più comuni menu a *finestra*, i *computer* di più recente costruzione hanno diffuso l'utilizzo di menu "a tendina", detti così poiché le opzioni appaiono come scritte su una tela che si srotola verticalmente a partire da una parola d'intestazione.

MERCHANDISING Termine con cui viene indicata la somma di tutti i *tie-in* derivati da un prodotto di successo. Nel caso dei videogiochi, solo pochi titoli hanno generato un forte merchandising, ma quei pochi sono stati fenomeni innegabilmente notevoli. "*Pac-Man*" è probabilmente il caso più eclatante, con circa un migliaio di tie-in ufficiali fra cui si distinguono prodotti bizzarri come le pillole di vitamine a forma di *fantasmino* o i gioielli d'oro

Oltre il merchandising - l'autombile di "Pac-Man"!

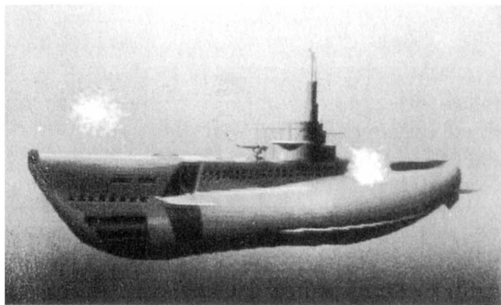


massiccio e diamanti che riproducono i protagonisti del gioco.

MICROLEAGUE WRESTLING Primo e unico videogame composto interamente da immagini *digitalizzate*, "MicroLeague Wrestling" venne prodotto nel 1988 per *Atari ST* e *C-64*. Il gioco tratta di un incontro di wrestling cui partecipano i veri atleti della World Wrestling Federation, fra cui il leggendario "Hulk" Hogan. L'azione è suddivisa in turni, all'inizio dei quali i giocatori devono selezionare la mossa da far eseguire al proprio campione da un *menu* piuttosto nutrito. Sulla base delle scelte di entrambi i contendenti, il *computer* va quindi a selezionare una sequenza in bianco e nero tratta da filmati d'archivio che corrisponda ai comandi impartiti, e la mostra in un'apposita *finestra*, calcolando i danni inflitti agli atleti. Benché originale, il sistema impiegato si dimostrò troppo limitato, e l'azione relativamente monotona condannò il gioco all'oblio.

MICROPROCESSORE Sinonimo di *CPU*.

MICROPROSE Una delle più importanti *software house* ludiche statunitensi, la MicroProse è stata fondata nel 1982 da *Bill Stealey*. La società, specializzata nella realizzazione di *simulazioni* di veicoli militari, ha creato alcuni



Un'immagine da "Silent Service II" della Microprose.

fra i più complessi e realistici prodotti di questo genere mai apparsi. Tra i titoli di rilievo della società americana ricordiamo "Kennedy Approach" (simulazione di controllo del traffico aereo con eccellente *sintesi vocale*), "*Airborne Ranger*", il simulatore di 'aereo invisibile' "F-19 Stealth Fighter" (che mobilitò gli esperti della NATO, convinti che il suo notevole realismo derivasse dal furto di informazioni top-secret), quello di sottomarino "Silent Service" e molti altri.

MICROSURGEON *Cartuccia* prodotta nel 1983 dalla *Imagic* per *Intellivision* che metteva il giocatore ai comandi di un microrobot me-

dicale inserito all'interno di un corpo umano. Scopo del gioco era eliminare con i sistemi di bordo della minisonda tutte le cause delle malattie che minavano il corpo, come catrame nei polmoni o colesterolo nelle arterie, evitando le naturali difese immunitarie. Quello che era essenzialmente un semplice *shoot 'em up* causò al momento del lancio un certo scalpore per via della grafica considerata "raccapricciantemente realistica", e segnò le basi per una lunga serie di giochi simili, prodotti nei più svariati formati.

MICROVISION Sistema tascabile prodotto dalla MB nel 1982. La caratteristica che differenziava il Microvision dalla marea di *schiacciapensieri* distribuiti in quel periodo era la sua programmabilità, resa possibile da grossi



Microvision

"frontalini" dotati di tasti e schermo a cristalli liquidi diversi da gioco a gioco.

MIDWAY Società americana che costituiva la branca operativa nel settore *coin-op* della Bally, uno dei più importanti produttori mondiali di flipper. La Midway, fondata nel 1958 da Hank Ross e Marcine Wolverton, era nata originariamente come concorrente della Bally, nella quale confluì nel 1969. La fama della società è legata soprattutto alla distribuzione in occidente di due fra i più grandi successi di tutta la storia dei videogiochi, "*Space Invaders*" e "*Pac-Man*" (di cui vennero prodotti oltre 300.000 *cassoni* originali, senza contare le numerose copie illegali).

MINER, JAY Progettista di *hardware* autore con *Bob Brown* di alcuni fra i più innovativi prodotti dell'informatica domestica, fra cui ricordiamo l'*Amiga* e il *Supercharger*.

MINTER, JEFF Noto anche come "Yak" o "Il Capellone", il fondatore della Llamasoft è senza dubbio uno dei più caratteristici autori di videogiochi di tutti i tempi. Vero e proprio genio dei computer, iniziò giovanissimo a scrivere *software* già sul *Sinclair ZX81* per poi evolversi su *macchine* sempre più potenti a mano a mano che venivano prodotte, ottenendone prestazioni ritenute impossibili persino


Jeff Minter

dagli stessi ingegneri che le avevano create grazie a tecniche di programmazione ben poco ortodosse che si avvalevano dei *bug* nella progettazione dei *chip*. Hippy irriducibile, Minter è ossessionato dalla psichedelia e da cammelli, yak e animali pelosi in genere, che costituiscono spesso il soggetto dei suoi giochi. Divenuto famoso col grande successo di *Attack of the Mutant Camels*, Minter ha proseguito la sua carriera realizzando giochi sempre più involuti sino a rasentare l'incomprensibile con "Batalyx" e "Iridis Alpha" per *Commodore 64*, dopo i quali ha abbandonato il settore ludico per dedicarsi a sempre più complesse versioni di *Psychedelia*, un "sintetizzatore di luci" che utilizza per happening musicali estemporanei.

MISSILE COMMAND *Coin-op* prodotto dalla *Atari* nel 1981, è stato fra i primi a utilizzare una *trackball*, mettendo il giocatore ai controlli di un'installazione antimissilistica posta a protezione di sei città, bersagliate da migliaia di testate nucleari provenienti da chissà dove. Scopo del gioco è intercettare i missili avversari con il proprio limitato arsenale, dotato di armi capaci di creare spettacolari onde d'urto in grado di eliminare ogni corpo vagante. Il gioco, anticipatore del principio dello "scudo stellare" supportato dall'amministra-

zione Reagan, si distingueva anche per il tono melodrammatico con cui si concludevano le partite quando anche l'ultima città veniva distrutta, sancite da uno straziante "The End" scritto a caratteri cubitali.

MITCHELL, PHILIP *Programmatore* e *game designer* specializzato nella realizzazione di *avventure*. La sua opera più nota è senza dubbio "*The Hobbit*", cui hanno fatto seguito titoli innovativi come "Mugsy" (una storia di gangster in cui dialoghi e comandi apparivano sotto forma di fumetti) e "Sherlock", un gioco investigativo dotato di un *parser* particolarmente evoluto.

MIYAMOTO, SIGERU *Game designer* autore nel 1981 del famosissimo *coin-op* "*Donkey Kong*", per il quale creò il personaggio di *Mario*.

MODEM Contrazione di "Modulatore-Demodulatore". Il termine si riferisce a una *periferica* in grado di convertire dati e *programmi* in segnali sonori, che vengono inviati sulle comuni linee telefoniche a una *macchina* ricevente dotata di simile apparecchiatura. Tali collegamenti, detti anche "reti telematiche", possono fare capo a un *computer* dedicato alla gestione del traffico telefonico cui possono rivolgersi anche parecchi utenti contemporaneamente: in questo caso si parla di "banca dati"

(o, con sigla inglese, "*BBS*"), e il servizio richiede solitamente il pagamento di una tariffa di accesso che va a sommarsi al normale costo telefonico. Esistono centinaia di banche dati dedicate ai videogiochi in ogni paese: benché la maggior parte di esse supporti le attività illecite dei *pirati,* alcune raccolgono invece recensioni, *demo* e soluzioni dei giochi a beneficio dell'utenza.

MODO 7 Denominazione tecnica di una particolare modalità dei *chip* preposti alla gestione della grafica del *Super NES*. Il Modo 7 permette la facile realizzazione di effetti di *zoom*, deformazione e *rotazione* controllati direttamente dalla *macchina*, che non influiscono pertanto sui tempi di lavoro della *CPU*, altrimenti gravemente rallentata da questo genere di operazioni. Il Modo 7 è alla base di alcuni fra i giochi più caratteristici prodotti per la *console* della *Nintendo*, quale è per esempio "*F-Zero*".

MONITOR Apparecchiatura simile a un televisore in grado di visualizzare immagini costituita – semplificando molto – da una superficie fotosensibile (lo schermo) e da un "pennello elettronico". Il pennello, controllato da un'apposita circuiteria, si muove sulla superficie dello schermo, passandone in rassegna tutti i punti decine di volte al secondo: durante

ogni passaggio, il fascio di elettroni del pennello eccita o meno i vari punti, accendendoli temporaneamente del colore richiesto per formare l'immagine da riprodurre.

MONITOR VETTORIALE Tipo di *monitor* in cui le immagini non vengono generate da una scansione dello schermo ma dal tracciamento diretto di linee rette specifiche che formano l'immagine richiesta, secondo lo stesso principio utilizzato dagli oscilloscopi.

MONKEY ISLAND, BILOGIA DI Serie ideata da *Ron Gilbert* costituita da "The Secret of Monkey Island" (trad. "Il Segreto dell'Isola delle Scimmie") e "LeChuck's Re-

Monkey Island



venge" (trad. "La Vendetta di LeChuck") e prodotta nei principali formati dalla *LucasArts* a partire dal 1990. Le due *avventure grafiche* basate sullo *SCUMM* seguono le gesta di Guybrush Threepwood, aspirante pirata perseguitato dal terribile corsaro-fantasma LeChuck. Caratterizzati da trame avvincenti, forte tono umoristico e notevole grafica, i giochi sono stati grandissimi successi. L'edizione italiana della bilogia è stata purtroppo penalizzata da traduzioni inaccurate che arrivavano (specie nel primo capitolo) a rendere incomprensibili alcune sequenze basate su giochi di parole.

MONKEY MOLE PANIC Originalissimo *coin-op* prodotto nel 1992 dalla *Namco*, che unisce la varietà di situazioni permessa dall'utilizzo di un *monitor* al divertente sistema di gioco sfruttato dalla particolare – e poco diffusa in Italia – categoria di *macchine* meccaniche in cui il giocatore deve colpire oggetti in movimento con apposite mazze di gommapiuma. "Monkey Mole Panic" è dotato di una serie di grossi pulsanti da percuotere con forza per eliminare i vari bersagli che appaiono sullo schermo: l'azione varia di *livello* in livello, accomunata solo da una notevole frenesia che si rivela presto estenuante e lascia il giocatore in un bagno di sudore.

MONO Vedi *Stereo- Mono.*
MONOSCHERMO Termine con cui si indica un videogioco con un'unica ambientazione che non presenta differenze sostanziali fra i vari *livelli*, indipendentemente dalla presenza o meno di *scrolling*. "*Pac-Man*" è un tipico esempio di gioco monoschermo, poiché la conformazione del labirinto non cambia col procedere del gioco e l'unica variazione è costituita dalla velocità con cui si muovono i *fantasmini* inseguitori.
MONTY Protagonista di una serie di *platform game* della *Gremlin* ("Monty is Innocent", "Monty on the Run", "Auf Wiedersehen Monty", "Impossamole") prodotti dal 1984 al 1991 per *Commodore 64*, *ZX Spectrum* e altri formati. Monty, una talpa di presunti nobili natali, è stata per molti anni la mascotte



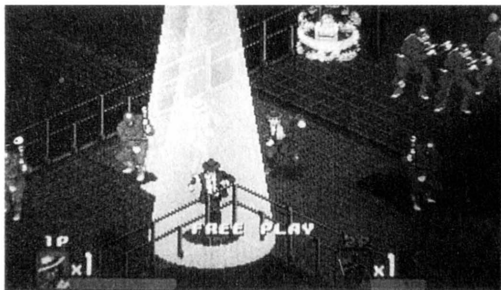
Monty

della *software house* inglese, gradatamente abbandonata in favore di altri personaggi come *Thingy* o la "formica" ninja Zool.

MOON CRESTA *Coin-op* prodotto nel 1979 da *Nichibutsu*. "Moon Cresta" era uno *shoot 'em up* ambientato nello spazio, che si distingueva però dai molti concorrenti per una serie di innovazioni che, una volta elaborate, avrebbero ridefinito il settore. La prima era la suddivisione del gioco in *livelli* composti da 10 *quadri* che, benché non molto vari, erano se non altro meno monotoni degli schemi di attacco sempre uguali degli avversari di "*Space Invaders*" o "*Galaxians*". In tre di questi quadri, inoltre, lo scopo non era colpire gli alieni ma agganciare fra loro i tre moduli che componevano l'astronave del protagonista, sommando così le potenze di fuoco dei singoli elementi. Questa semplice idea aprì la strada ai concetti di *multischermo* e di *potenziamento*, che sarebbero poi stati i protagonisti degli anni successivi.

MOONDUST Titolo prodotto per *C-64* dalla Creative Software nel 1985. Il gioco, ideato e programmato da *Jaron Lanier*, è a tutt'oggi ricordato come uno dei *programmi* più bizzarri e originali della storia. Lo schermo di gioco rappresentava il vuoto cosmico, nel quale vagavano

su traiettorie casuali sette navicelle che lasciavano dietro di loro deboli scie di "polvere colorata". Il giocatore guidava i movimenti di un astronauta con la testa completamente separata dal corpo in grado di attirare le navette facendosi seguire per lo schermo. Premendo il *pulsante di fuoco* era possibile fare apparire al centro dello schermo un "bersaglio" ondeggiante formato da cerchi concentrici anch'essi costituiti da "polvere" di vari colori. Scopo ultimo del gioco era condurre quante più navicelle possibile al centro del bersaglio, per sganciarvi un "seme cosmico" che aveva la funzione di proiettile, con cui si ottenevano punti a seconda del cerchio centrato. L'azione, già confusa di per sé, era accompagnata da una musica fatta di pigolii elettronici e carillon che rendevano "Moondust" un'esperienza di tipo ipnotico.
MOONWALKER *Coin-op* realizzato dalla *Sega* nel 1989 come parte dell'omonima operazione multimediale ideata da *Michael Jackson*. Il gioco era uno *shoot 'em up* in *isometria* in cui la star in persona doveva salvare alcuni bambini alle grinfie di una perfida organizzazione criminale. Quasi contemporaneamente, la società giapponese produsse anche un secondo gioco con lo stesso titolo per *Megadrive*, caratterizzato dal riprodurre con estrema



Moonwalker

precisione le scenografie dei video musicali "Thriller" e "Smooth Criminal" in cui ci si poteva muovere in una eccellente versione giocabile dei famosi videoclip.

MORPHING Tecnica grafica estremamente spettacolare ideata dalla divisione effetti speciali cinematografici della *LucasArts* per alcune sequenze del film "Willow" e ora impiegata anche in alcuni videogame. Il morphing è una *routine* che, date due immagini anche diversissime fra loro, è in grado di creare con l'ausilio di un operatore tutti i fotogrammi d'*animazione* necessari per dare l'illusione di una trasformazione della prima immagine nella seconda. Questa tecnica, largamente usata nel film di

grande successo "Terminator 2", si basa sull'individuazione di "punti chiave" di posizione simile nelle due immagini-base: dovendo trasformare un volto in un altro, per esempio, la punta del naso costituirà il punto chiave che ne determina la lunghezza, mentre le pupille definiranno la distanza fra gli occhi.

MOTORE Traduzione italiana del termine inglese "engine". In questo caso ci si riferisce a una serie di *routine* che permettono di gestire particolari effetti di grande complessità. Esistono "motori vettoriali" che gestiscono elementi grafici *poligonali*, "motori sonori" che permettono di duplicare virtualmente il numero di canali audio disponibili su una macchina, "motori comportamentali" che controllano le azioni e le interazioni dei personaggi secondari nei *giochi di ruolo*, ecc.

MOUSE Un mouse ("topo") è costituito da una scatoletta dal cui fondo spunta una sfera. Facendo scorrere la scatoletta su un piano, la sfera ruota mettendo in movimento dei rulli disposti ortogonalmente. La velocità e la direzione di movimento dei rulli vengono tradotte automaticamente in valori numerici che determinano il movimento di un *puntatore* sullo schermo. Completano la struttura uno o più pulsanti, con cui si attivano *menu* e *opzioni*.

MR. DO Protagonista di una serie di *coin-op* prodotti dalla Universal negli anni '80 iniziata col titolo omonimo e proseguita con "Mr. Do's Castle", "Mr. Do Wild Ride" e "Mr. Do Run Run". Mr. Do era un pagliaccio vestito con un abito rosso a pallini bianchi e armato di uno yo-yo magico, perennemente perseguitato da strani esseri tondeggianti e non meglio identificati. Per un certo periodo, Mr. Do è stato uno dei personaggi più noti dell'industria, in grado di rivaleggiare per fama persino con *Pac-Man*.

MS. PAC-MAN Versione femminile e legittima consorte di *Pac-Man*, lanciata nel 1985



Mr. Do



Ms. Pac-Man

dall'omonimo *coin-op*. Ms. Pac-Man è fisicamente identica al compagno, da cui si distingue solamente per un vezzoso fiocco, un neo e un po' di rossetto.

MSX Standard cui aderirono numerosi produttori di computer per lo più giapponesi nel 1984, adeguandovi le loro nuove macchine. L'operazione, che avrebbe dovuto condurre a una uniformazione del mercato degli *home computer* permettendo fra l'altro la realizzazione di *software* di grande diffusione, ebbe un discreto successo in Estremo Oriente, ma non

attecchì in altre parti del mondo, dominate dalle macchine *Commodore*, *Sinclair*, *Atari*, IBM e *Amstrad*. Qualche anno dopo, gli stessi produttori lanciarono lo standard MSX2, che con le sue specifiche eccellenti ebbe grandi consensi in Giappone ma venne efficacemente ostracizzato in occidente.

MUD Acronimo di "Multi User Dungeon" (trad. "Sotterraneo Multi Utente"). "MUD" è stato il primo *gioco di ruolo* computerizzato cui potessero partecipare più persone contemporaneamente, collegandosi tramite un *modem* a una *BBS*. Oltre ad avere tutte le caratteristiche tipiche degli *RPG*, il *programma* permetteva di sviluppare interessanti rapporti fra i giocatori, spesso celati dietro le identità fittizie dei loro alter-ego elettronici. Visto l'enorme successo riscosso da "MUD", che è rimasto per diversi anni in testa alla classifica dei servizi telematici più consultati nel mondo, nei primi anni '90 ne venne prodotta una versione per *home computer* che non richiedeva l'utilizzo del modem e che tentava di simulare via *software* le sottigliezze del gioco reale, senza peraltro riuscirvi troppo bene.

MULTI-SYSTEM Vedi *Konix Multi-System*.

MULTICARICAMENTO Termine con cui vengono indicati i videogiochi che, occupando

più *memoria* di quella disponibile nelle *RAM* della *macchina* utilizzata, devono essere caricati in più sezioni indipendenti e complementari. La diffusione dei *disk drive* con la conseguente possibilità di *caricamenti* rapidi e non sequenziali ha fatto proliferare questo genere di *programmi*, che permettono una varietà d'azione teoricamente infinita.

MULTILOAD Vedi *Multicaricamento*.

MULTISCHERMO Termine con cui vengono indicati i giochi *arcade* suddivisi in *quadri* ben distinti e differenziati fra loro per scopo o rappresentazione grafica impiegata. "*Space Invaders*", per esempio, non è un gioco multischermo perché l'azione è identica fra un *livello* e quello successivo, mentre "*Hyper Olympics*", diviso in gare atletiche distinte, ricade in questa categoria.

MULTITASKING Termine del gergo informatico con cui si indica la capacità di eseguire contemporaneamente più di un *programma*. Poiché per ottenere questo effetto si suddivide la *memoria* in diverse aree su cui la *CPU* lavora alternatamente (con cicli nell'ordine dei millisecondi), la velocità di esecuzione dei programmi diminuisce col crescere del loro numero. Per questo motivo la possibilità di multitasking non viene generalmente sfruttata dai vi-

deogiochi, che dipendono interamente dalla rapidità di esecuzione delle istruzioni che li compongono.

MUSICA La natura fortemente spettacolare dei videogiochi ha sempre favorito i loro rapporti col mondo della musica. I videogame sono stati infatti spesso visti come un media affine al disco, di cui potevano costituire in un certo senso un'estensione. A partire dai *Journey*, molti artisti famosi hanno avuto a che fare con *dischetti* e *monitor*. Per esempio, il compositore elettronico francese Jean-Michel Jarre ha curato la colonna sonora di "Captain Blood" della Infogrames, Mike Oldfield ha visto un suo intero album trasformato in *codice* in "*Tubular Bells*", i gruppi dei Motorhead e Sigue Sigue Sputnik hanno avuto interi giochi a loro dedicati, e *Michael Jackson* ha persino svolto il ruolo di *game designer* per il suo "*Moonwalker*".

MUSICISTA Artista preposto alla realizzazione della *colonna sonora* di un videogame. Questo ruolo, che originariamente era ricoperto dallo stesso *programmatore* del *codice*, ha richiesto col passare del tempo conoscenze tecniche sempre più specifiche che hanno reso necessaria una specializzazione. Oltre che della composizione vera e propria dei brani, il

musicista deve occuparsi anche di ottimizzare la *memoria* occupata dalle sue creazioni e, se possibile, ideare efficienti tecniche di *digitalizzazione* e di moltiplicazione apparente dei canali audio disponibili.

MYSTIQUE Prima *software house* della storia a specializzarsi nella produzione di videogiochi a carattere pornografico, la Mistique riuscì a conquistare un certo mercato di appassionati nei primi anni '80 con la sua produzione per *VCS* e *Intellivision*. Le relativamente scarse potenzialità grafiche di quelle macchine non permettevano tuttavia la riproduzione di immagini sufficientemente realistiche, e la società scomparve insieme alla curiosità destata inizialmente dai suoi titoli.

N.A.R.C. *Coin-op* prodotto dalla *Williams* all'inizio degli anni '90 che ha utilizzato per primo la tecnica del *rotoscoping* per inserire personaggi *digitalizzati* sul fondale. In N.A.R.C., che vedeva uno o due giocatori nei panni di agenti di una squadra antinarcotici affrontare armati una colossale organizzazione di spacciatori di droga, la nuova grafica era resa ancor più spettacolare e sconcertante dall'inserimento di *animazioni* in cui i personaggi di entrambe le fazioni venivano ridotti in brandelli dall'effetto di spari ed esplosioni.

NAMCO Uno dei principali produttori di *coin-op* del mondo, noto soprattutto per avere realizzato successi quali "*Pac-Man*" e "*Galaxians*". La società giapponese controlla anche una consociata specializzata nella realizzazione di *programmi* per il mercato delle *console*, chiamata "Namcot". Quest'ultima è assurta agli onori della cronaca soprattutto per le *conversioni* di "Rolling Thunder" e "*Splatterhouse*" per *Megadrive*, entrambe di ottima qualità e giunte sul mercato domestico al loro terzo episodio.

NAZIONALIZZAZIONE Termine con cui si indica l'adattamento dei giochi al mercato di vendita. Questo tipo di operazione venne tentata per la prima volta dalla *Atari* nella seconda metà degli anni '80 con "Taz" per *VCS*, il cui protagonista era tratto dalla scuderia di personaggi di cartoni animati della Warner Bros. La versione europea del gioco diventò "Asterix" e, fatte le debite proporzioni, nel vecchio continente il personaggio creato da Goscinny & Uderzo riuscì a vendere più che il "diavolo della Tasmania" negli Stati Uniti. Le operazioni di nazionalizzazione hanno assunto sempre maggiore importanza col passare del tempo e l'aumentare dei giochi in cui il testo (spesso con precisi riferimenti culturali) costi-

tuisce gran parte del prodotto, e richiedono attualmente l'esperienza di traduttori con una precisa conoscenza del mercato e dei prodotti.

NAZISMO I primi mesi del 1989 furono caratterizzati in Italia da una lunga serie di allarmistici servizi giornalistici su stampa e TV riguardanti il fenomeno dei "videogiochi nazisti". Secondo numerosi giornalisti – caratteristicamente non qualificati né qualificabili come esperti del settore – la gioventù di tutto il mondo era minacciata da una serie di videogiochi che incitavano il neonazismo. La teoria, che si rivelò basata sull'esistenza di un unico *programma* relegato ad alcuni ambienti della *pirateria* via *modem* tedesca, scatenò preoccupazioni e polemiche, soprattutto quando alcuni giovani pirati decisero di speculare sul fenomeno, mettendo in circolazione versioni modificate di vecchi e innocui titoli, trasformati in maniera alquanto approssimativa in "videonazi". La situazione reale venne chiarita solo dopo qualche tempo dalle riviste specializzate, proprio quando il così terribile fenomeno era già stato dimenticato dalla stampa ufficiale, troppo impegnata a seguire qualche nuovo scandalo.

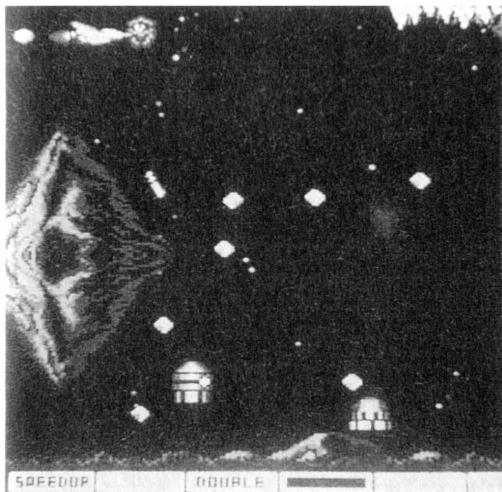
NEC Colosso nipponico dell'elettronica, la NEC è entrata nel settore dei videogiochi nel 1987 producendo il *PC Engine*, la *console* a 8-

bit con le migliori prestazioni tecniche offerte sul mercato. Nel 1992 la NEC ha tuttavia abbandonato il settore cedendo l'intera linea di prodotti alla *Hudson Soft*, da sempre principale sviluppatore per *PC Engine*, e alla TTI, che si occupa della distribuzione della console negli Stati Uniti.

NEC PC ENGINE *Console* a 8-*bit* lanciata in Giappone nel 1987, che pur avendo riscosso un grande successo nel suo paese d'origine, non è mai riuscita a inserirsi competitivamente sul mercato occidentale. Il *PC Engine*, noto negli Stati Uniti con il nome di "*Turbografx 16*", è stata la prima *macchina* per cui sia stato disponibile un lettore di *CD-ROM* ed è il sistema per cui sono stati prodotti più titoli su compact disc. Di questa console esistono numerose versioni dalle identiche prestazioni tecniche, fra cui ricordiamo il Pc Engine Shuttle (ha la forma di un'astronave!) e il Pc Engine GT (portatile, disponibile anche bianco in edizione limitata). Nel 1991 ne è stata commercializzata una versione digitale che unisce la console a un CD-ROM più veloce, il Pc Engine Duo.

NEMESIS Vedi *Gradius*.

NEMICO DI FINE LIVELLO In innumerevoli videogiochi, prima di poter superare un *livello* è necessario affrontare e sconfiggere un



Nemesis

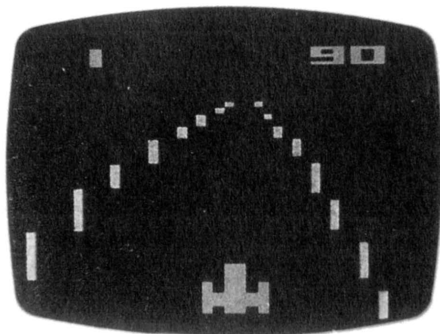
avversario più forte e resistente degli altri. Per indicare questo ostacolo, spesso rappresentato da creature o veicoli giganteschi che è possibile eliminare solo applicando tattiche particolari, viene ormai utilizzata la denominazione comune di "nemico di fine livello", identificato dalla documentazione ufficiale di alcuni produttori come "*boss*".

NEO GEO Vedi *SNK Neo Geo.*
NES Vedi *Nintendo NES.*
NIBBLER *Coin-op* prodotto nel 1982 dalla Rock-Ola in cui il giocatore controlla un serpente intrappolato in un labirinto. Come nella maggior parte di questi giochi lo scopo è divorare tutti i "puntini" sparsi per i corridoi, ma a differenza di "*Pac-Man*" e simili "Nibbler" è un gioco basato essenzialmente sulla velocità e i riflessi. Il serpente si allunga infatti ogni volta che mangia qualcosa, e oltre allo stretto limite di tempo assegnato per completare un quadro l'unico pericolo per il giocatore è proprio far cozzare la testa del rettile contro il suo stesso corpo. L'estrema rapidità con cui il serpente saetta per lo schermo rende "Nibbler" decisamente difficile, ma nonostante questo viene ricordato come il gioco su cui sono stati eseguiti i più eclatanti *record* di durata, con partite che duravano anche più giorni consecutivi senza interruzioni.
NICHIBUTSU *Game designer* e *programmatore* giapponese divenuto poi *sviluppatore* e produttore indipendente. Fra i più famosi titoli prodotti dall'autore e dal suo studio ricordiamo "Crazy Climber", "*Moon Cresta*", "Terra Cresta" e "UFO Robo Dangaio".
NIGHT DRIVER Prodotto dalla *Atari* nei suoi primi anni di attività, "Night Driver" è



PLAYER1
PLAYER2
0
0
LEFT 0
LEFT 0
50,000
NIBBLER TM
FREE PLAY
1982 ROCK-OLA MFG CORP
WAVE 0

Nibbler

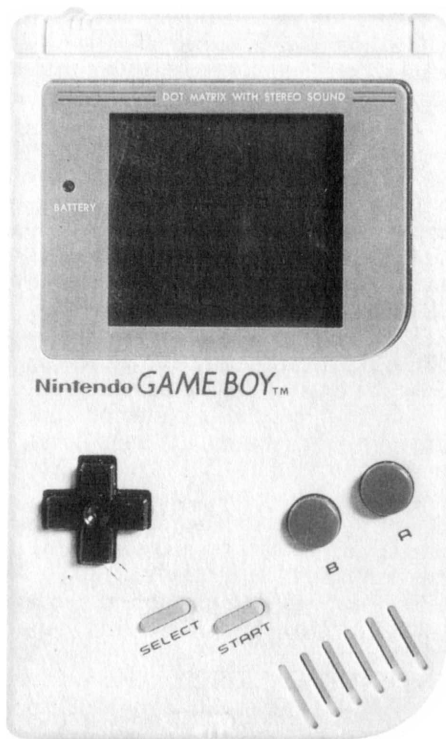


Night Driver

stato il primo gioco a tentare di ottenere un effetto di tridimensionalità. Il *coin-op* (poi *convertito* in formato *VCS*) metteva il giocatore al volante di un'auto lanciata nella notte su una strada di campagna con una visuale in *soggettiva*. Lo scenario, semplice quanto efficace, era costituito da una serie di barre bianche verticali che rappresentavano i paracarri dotati di catarifrangente ai lati della carreggiata. La mancanza di punti di riferimento compensava la bassa *risoluzione* disponibile, e "Night Driver" rimase per molti anni il più realistico gioco in *3D* in circolazione.

NINTENDO Multinazionale giapponese leader del settore videoludico, famosa al punto che negli Stati Uniti la parola "Nintendo" viene usata dai teenager come sinonimo di videogioco. La società, il cui nome significa approssimativamente "tempio del dovere celeste", è uno dei più antichi produttori di giocattoli nipponici, e ha iniziato la propria attività producendo le tradizionali carte da gioco Hanafuda, ancora fabbricate da una sua piccola divisione. All'inizio degli anni '90, oltre il 40% delle famiglie statunitensi possedeva un prodotto Nintendo, con oltre 76 milioni di *console* di vario tipo vendute nel solo Nord America. Detentrice di circa il 60% dell'intero mercato videoludico mondiale, la Nintendo deve gran parte dei suoi incassi al *NES* (con oltre 40 milioni di unità vendute dal 1983 al 1992), seguito dal *Super NES* e dal *Gameboy*. Produttrice di *software* oltre che di *hardware*, la società ha realizzato fra gli altri titoli la serie di *platform game* di *Mario*. Nel 1992 la Nintendo è diventata la prima industria giapponese per fatturato, dimostrando la sempre crescente importanza dei videogiochi.

NINTENDO GAMEBOY È la *console programmabile* portatile più diffusa nel mondo, con oltre dodici milioni di pezzi venduti dal



Nintendo Gameboy

1989 a oggi. Il *Gameboy* è un sistema a 8-*bit* con schermo monocromatico a cristalli liquidi capace di una risoluzione di 144 per 160 *pixel*. Le ottime prestazioni della *macchina* e la sua autonomia ne hanno fatto un oggetto di notevole diffusione anche al di fuori dell'ambito giovanile che costituisce la maggior parte del pubblico dell'industria dei videogame, e i dati del produttore indicano una discreta percentuale di utenza composta da pendolari e adulti in genere.

NINTENDO NES Introdotto in Giappone nel 1983 e in Italia nel 1987, il *NES* (acronimo di Nintendo Entertainment System) è la *console* a 8-*bit* più venduta nel mondo, con un catalogo di oltre mille titoli disponibili nel 1993. La *CPU* è un *chip* RP2A03, capace di gestire una *risoluzione* di 256 per 240 *pixel*. Il grandissimo successo della macchina dipende in gran parte dalla serie "Super *Mario* Bros", che ha venduto oltre 100 milioni di pezzi in tutto il mondo. Nel 1993 è stata prodotta una nuova versione della *macchina*, nota in Giappone col nome di "*Famicom*" (trad. "Family Computer"), che differisce dalla precedente solo per l'estetica.

NINTENDO SNES Vedi *Super Nintendo*.

NORD AND BERT COULDN'T MAKE

HEAD NOR TAIL OF IT Il 1987 fu un anno di grandi esperimenti per la *Infocom*, allora il più grande produttore di giochi d'*avventura*. Fra i molti tentativi di differenziare la produzione con titoli originali, "Nord & Bert Couldn't Make Head nor Tails of It" (trad. "Nord e Bert non riuscivano a capirci un tubo") rappresenta uno dei più clamorosi fallimenti della società. Il *programma* era composto da una serie di *sottogiochi* basati su lettere, parole e frasi di uso comune. Nel progetto degli autori, questa struttura doveva incuriosire il giocatore invogliandolo a un approccio attivo con la lingua. Il grosso problema era purtoppo la lingua in questione che, lungi dall'essere un inglese di uso comune, era in realtà americano infarcito di deformazioni dialettali e forme gergali. Naturalmente, se questo poteva affascinare un certo tipo di pubblico colto residente negli U.S.A., rendeva totalmente incomprensibile il prodotto nel resto del mondo.

OCEAN Fondata nel 1983 da David Ward e Jon Woods, la Ocean è una delle principali produttrici di *conversioni* da *coin-op* per *home computer*, con al suo attivo centinaia di titoli per tutti i principali formati.

ODISSEY 100 Primo sistema domestico di videogiochi, venduto negli U.S.A. a partire dal

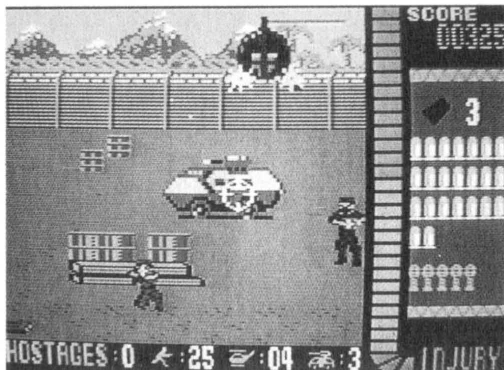
Natale 1972. Questa console non programmabile permetteva a due giocatori di affrontarsi in una replica perfetta del *coin-op Pong*, impugnando due potenziometri con cui era possibile spostare la propria racchetta sullo schermo. La tecnologia estremamente primitiva non permetteva nemmeno la presenza di un sistema contapunti su schermo, che andava sostituito con la collaudata accoppiata "penna + foglietto".

OLOGRAFIA Tecnica fotografica che permette la riproduzione di immagini tridimensionali grazie all'impiego di fasci di luce laser e di specchi semiriflettenti. A causa delle possibilità di ottenere risultati estremamente realistici che l'olografia comporta, l'industria dei videogiochi ha più volte tentato di applicarla nei suoi prodotti. Purtroppo, a causa dei costi notevolmente elevati degli apparecchi necessari e della loro relativa fragilità, nessun esperimento sembra aver avuto successo. Il primo *coin-op* olografico della storia è stato "*Gun Smoke*", prodotto in una manciata di esemplari, e applicazioni domestiche come in "*Cosmos*" non sono mai andate oltre lo stadio di prototipo. A dimostrazione di tutto ciò, basti ricordare che l'unico gioco "olografico" ad aver ottenuto un certo riscontro di pubblico è stato il coin-op

"*Time Traveler*" della *Sega*, che sfruttava in realtà un semplice sistema di specchi.

OPERATION WOLF *Coin-op* prodotto dalla *Taito* nel 1988, caratterizzato dall'utilizzare una riproduzione in grandezza naturale di una mitraglietta israeliana UZI come sistema di comando, da puntare direttamente allo schermo. "Operation Wolf" era ambientato su un non meglio identificato campo di battaglia tropicale, visto dalla *soggettiva* di un marine palesemente ispirato al personaggio di Rambo. Lo scopo di ogni *quadro* era eliminare un certo

Operation Wolf



numero di uomini e veicoli avversari, stando bene attenti a non colpire civili o paramedici e cercando di risparmiare sui pochi colpi a disposizione. Con la sua mitraglietta che vibrava nelle mani del giocatore, "Operation Wolf" scandalizzò molti per il relativo realismo con cui veniva rappresentata la carneficina umana, ma ottenne un enorme successo di pubblico che condusse in breve tempo alla realizzazione sia di numerosi *cloni* (fra cui "Crude Busters", in cui tre giocatori sparavano contemporaneamente su orde di zombi e altri mostri putrescenti) che di un *sequel* intitolato "Operation Thunderbolt", che impiegava due mitragliette per permettere ad altrettanti giocatori di partecipare contemporaneamente.

OPZIONE Termine gergale con cui si indica una possibilità di scelta all'interno di un *programma*, con particolare riferimento ai parametri generali di un gioco (livello di difficoltà, numero di giocatori, ecc.).

ORIGIN *Software house* fondata da *Richard Garriott* per distribuire il suo primo titolo della serie "*Ultima*". Cresciuta a dismisura nel giro di pochi anni, la Origin è ora uno dei principali produttori statunitensi, specializzato nella realizzazione di *giochi di ruolo* e videogame sperimentali che impiegano tecniche

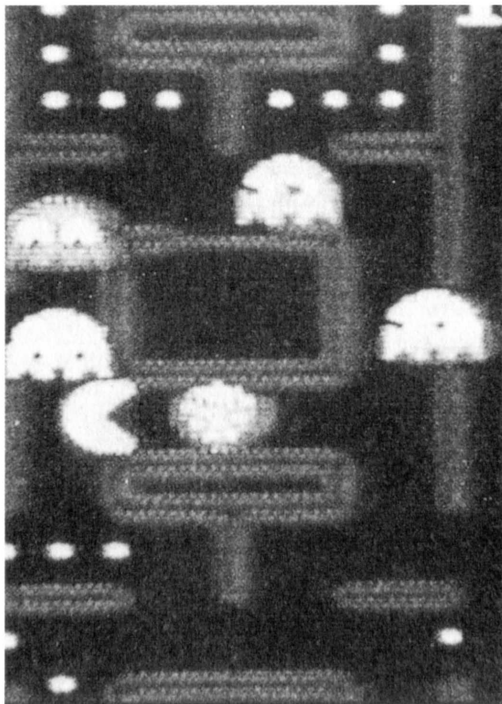
d'avanguardia, come per esempio "*Wing Commander*". Fra i prodotti più interessanti della società ricordiamo, oltre alla saga di "*Ultima*" il graficamente spettacolare "Strike Commander" e il simulatore di carri armati programmabili "Omega" in cui era possibile competere con avversari di tutto il mondo connettendosi a un'apposita *BBS*.

OSCILLATORE Un oscillatore è un particolare tipo di circuito elettronico in grado di aprire e chiudere alternatamente una serie di contatti. Il motivo per cui viene qui citato è il suo impiego nella realizzazione di alcuni *record* con "*Hyper Olympics*" e i suoi seguiti: applicando un oscillatore ai contatti del *joystick*, infatti, era possibile simulare uno *smanettamento* estremamente veloce e umanamente impossibile. I primati così ottenuti non sono stati ovviamente riconosciuti, se non a titolo di curiosità per definire i "limiti massimi" dei giochi in questione.

OUT RUN *Coin-op* prodotto dalla *Sega* nel 1987. "Out Run", caratterizzato nella sua versione deluxe da un *cabinato* idraulico che riproduceva la forma della Ferrari coupé protagonista del gioco, sconvolse il pubblico delle *sale giochi* con una grafica tridimensionale notevolmente veloce e dettagliata, diretta evoluzione del *motore* grafico impiegato la prima

volta in "Space Harrier". L'impostazione generale del gioco ha costituito la base di una lunghissima serie di *cloni* di qualità anche superiore realizzati per il mercato domestico, fra i quali spicca la serie di "Lotus" della *Gremlin*. "Out Run" ha avuto anche diversi *sequel* ufficiali poco differenti dall'originale, fra cui ricordiamo "Turbo Out Run", "Out Run Europa" e "Out Run 2019".

PAC-MAN *Gioco di labirinto* prodotto nel 1980 dalla *Namco* che ottenne col suo *concept* innovativo e con la simpatia dei suoi personaggi un successo senza precedenti sia in *sala giochi* che sul mercato domestico con le sue molte *conversioni*, per non parlare del fittissimo *merchandising*. Scopo del gioco è controllare un personaggio giallo e sferico lungo i corridoi di un labirinto per mangiare tutti i puntini e i *bonus* che vi sono disseminati. Nel labirinto vagano anche quattro *fantasmini*, il cui tocco è normalmente letale ma che possono essere divorati nel periodo immediatamente successivo all'ingestione di una delle quattro "super-pillole" poste agli angoli dello schermo. "Pac-Man" ottenne un tale successo da giustificare la produzione di numerosi *sequel*, fra cui "*Ms. Pac-Man*", il *flipper*-videogame "Baby Pac-Man" (il cui giovane protagonista ricomparve



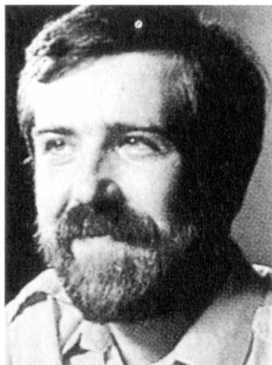
Pac-Man

poi come teenager nel videogioco "Pac-Man Jr." in un originale caso di invecchiamento del personaggio), l'educativo "Professor Pac-Man", "Super Pac-Man", "Pac-Man Chomp-Chomp", il gioco tratto dai *cartoni animati* "Pac-Land", "Pac-Man Plus" e altri ancora.

PAC-MAN FEVER LP prodotto nel 1982 dalla CBS che conteneva otto brani degli sconosciuti Jerry Buckner e Gary Garcia ispirati ad altrettanti *coin-op* di successo. Realizzato senza alcun dubbio da grandi appassionati di videogiochi, l'album era contenuto in una custodia sulla quale erano riportati gli schemi da seguire per giocare a "*Pac-Man*" all'infinito. Il disco purtroppo non ottenne un particolare successo, benché la canzone che dava il titolo al long-play fosse entrata fra i titoli selezionati per il Festivalbar di quell'anno.

PADDLE Sistema di comando potenziometrico costituito da una manopola capace di ruotare nei due sensi. Il paddle (trad. "paletta") era il comando montato in grandi classici come "*Pong*" e "*Breakout*", ma viste le sue limitazioni è caduto quasi totalmente in disuso, con la notevole eccezione di "*Arkanoid*" e tutti i suoi *cloni*.

PAJITNOV, ALEXEY Matematico e ricercatore sovietico noto per avere ideato il *puzzle*



Alexey Pajitnov

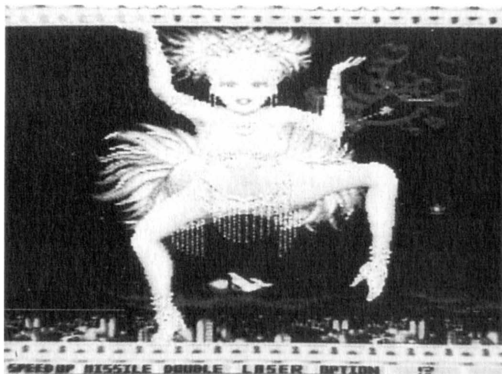
game "*Tetris*", che è riuscito a ottenere un enorme successo anche (e soprattutto) nei paesi occidentali. L'autore ha tentato più volte di replicarne l'impatto sul pubblico con nuovi *programmi* come "Super Tetris" o "El Fish" (una strano titolo che simula un acquario, in cui è possibile incrociare pesci di ogni razza), ma senza cogliere nel segno.

PAPERBOY *Coin-op* prodotto nel 1985 dalla *Atari* e poi convertito in tutti i principali formati domestici. In "Paperboy" (trad. "Il Ragazzo dei Giornali") il giocatore interpretava il ruolo di un ragazzino incaricato della

consegna a domicilio dei quotidiani, impegnato nel suo consueto giro di clienti in sella a una bicicletta BMX perseguitata da ogni sorta di ostacolo – da falciatrici impazzite a fantasmi vaganti. L'azione, rappresentata in *isometria*, veniva controllata da un vero e proprio manubrio di bici, da manovrare per evitare i numerosi ostacoli sul percorso.

PARADROID Uno dei più grandi successi di *Andrew Braybrook*, "Paradroid" venne pubblicato originariamente nel 1985 per *C-64* dalla Hewson. Il gioco segue le gesta di un minuscolo robot infiltratosi su una astronave il cui equipaggio meccanico è impazzito e pericoloso. Per ottenere lo scopo finale di eliminare i robot ribelli è necessario assumerne il controllo in un *sottogioco* che vede contrapporsi i cervelli elettronici delle due macchine, impegnate a bombardarsi l'un l'altra con impulsi elettrici. Nonostante l'eclatante successo di pubblico riscosso da "Paradroid", non ne venne prodotto che un *clone* in *isometria*, intitolato "Quazatron" e disponibile solo per *ZX Spectrum*. Il *sequel* ufficiale del gioco, realizzato per *Amiga* e intitolato "Paradroid '90", passò invece stranamente inosservato.

PARODIUS Primo caso di autoironia nel mondo dei videogiochi, "Parodius" è – come



Parodius

suggerisce il nome – la parodia di "*Gradius*", realizzata anch'essa dalla *Konami*. Il gioco, nato come *coin-op* e rapidamente convertito in tutti i principali formati, sfrutta lo stesso schema di gioco e gli stessi meccanismi dell'originale, ma utilizza come elementi grafici versioni caricaturali dei protagonisti e avversari. Il grande successo riscosso da "Parodius" ha iniziato una vera e propria moda nell'industria (specie giapponese), che ha successivamente prodotto versioni comiche o "SD" (vedi *Banpresto*) dei titoli di maggior fama.

PARSER *Routine* utilizzata nei giochi d'*avventura* che interpreta gli *input* del giocatore trasformando frasi anche complesse (es. "Prendi la spada intarsiata, vai verso est, aspetta un minuto e indossa l'armatura, poi corri a nord e uccidi il mostro") in comandi comprensibili al *codice* che gestisce il gioco.

PAUSA Funzione presente in numerosi giochi e sistemi domestici che permette di interrompere momentaneamente il gioco. Utilissima per venire a patti con gli innumerevoli problemi in cui si incorre durante una partita di una certa durata (telefoni che suonano, starnuti, ecc.), la pausa viene solitamente attivata premendo un pulsante, che si può trovare sulla tastiera o in alcune *console* addirittura a lato del *pulsante di fuoco*. Alcuni produttori di *joypad* hanno inoltre sfruttato questa possibilità per aggiungere una funzione extra ai loro prodotti: attivando e disattivando in rapidissima successione la pausa, infatti, si ottiene l'effetto di "rallentare" l'azione con una sorta di "effetto moviola" che permette di affrontare con più tranquillità le situazioni più complesse e frenetiche.

PAWN, THE *Avventura semigrafica* che inaugurò nel 1987 la produzione della *Magnetic Scrolls*. Il *programma*, realizzato originaria-

mente per *Amiga* e *ST* e poi convertito in maniera perfetta anche in formati tecnicamente molto inferiori come il *C-64*, rivoluzionò il mercato con una serie di caratteristiche innovative che diventarono il "marchio di fabbrica" della *software house*. "The Pawn" (trad. "La Pedina") conteneva numerose immagini in *bitmap* di un realismo senza precedenti, cui si univano una trama complessa e avvincente e un *parser* di ottima qualità, superiore persino a quello eccellente sviluppato dalla *Infocom*.

PAYOFF Termine inglese con cui vengono indicati i *coin-op* modificati per dare un premio ai giocatori più abili, considerati illegali nel nostro paese. La modifica più comune consiste nell'inserimento di un sistema meccanico che distribuisce tagliandi durante la partita, in modo da premiare chi riesce a resistere più a lungo: i tagliandi vengono poi scambiati con vari oggetti (pupazzi, piccoli giocattoli, ecc.) presso un apposito bancone della *sala giochi*. Una variante del sistema prevede premi in denaro, legati a prestazioni sovrumane su *macchine* regolate su altissimi livelli di difficoltà (in genere modifiche di "*Tetris*" o "*Space Invaders*").

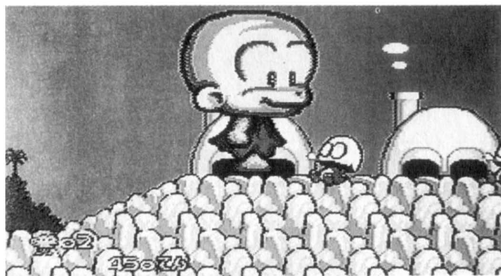
PC Denominazione generica con cui vengono indicati gli infiniti modelli di *home compu-*

ter prodotti secondo le specifiche introdotte dalla IBM nei primi anni '80 con il lancio dell'omonima *macchina*. Nel corso degli anni sono state lanciate numerose *CPU* più avanzate e un'infinità di diverse *espansioni* che migliorano le prestazioni audio, video e di velocità del modello base, mantenendo tuttavia una certa *compatibilità* discendente nei suoi confronti. Attualmente più del 50% del mercato PC è composto da macchine prodotte da società indipendenti (dette "compatibili"), che offrono prestazioni analoghe a quelle degli spesso più costosi sistemi IBM originali.

PC ENGINE Vedi *NEC PC Engine*.

PC KID Giovane cavernicolo protagonista dell'omonimo gioco per *PC Engine*, divenuto

Un gigantesco PC Kid in "PC Kid 3".



poi la mascotte della *console* stessa. PC Kid (le prime due lettere stanno per "Pitecanthropus Computerosus"), caratterizzato dalla testa gigantesca con cui stordisce o addirittura distrugge a capocciate gli avversari, è conosciuto nei paesi di lingua inglese come "BC Kid" (trad. "Il Ragazzo Preistorico").

PD Vedi *Public Domain*.

PERIFERICHE In gergo informatico, vengono definiti "periferiche" tutti i dispositivi addizionali collegati a una *macchina* che le permettono di comunicare con l'esterno. Sono periferiche le stampanti, i *modem*, i *disk drive*, i lettori di *CD-ROM* e così via. Va sottolineato che secondo questa definizione vengono formalmente considerate periferiche anche il *monitor*, i *joystick*, il *mouse* e altri dispositivi di controllo quali le tastiere.

PERSONAL COMPUTER Denominazione con cui vennero definiti i primi *computer* per utilizzo privato negli anni '70, quando la maggior parte delle *macchine* era costituita da sistemi multi-utente in dotazione a grandi aziende, cui ci si poteva collegare tramite un "terminale" privo di capacità proprie. Attualmente la differenza tra personal e *home computer* è alquanto labile, e il termine viene per lo più utilizzato per indicare le macchine utilizzate sul

luogo di lavoro in opposizione quelle usate in ambito domestico.

PESCA Una volta constatate le possibilità di guadagno insite nel trasformare lo sport in videogioco, le *software house* di tutto il mondo sono andate alla ricerca di soggetti originali per i loro prodotti. In questa frenesia, sono state portate su schermo attività come il trotto, il cricket e la pesca sportiva e, per quanto strano possa sembrare, quest'ultimo genere di prodotti è sempre stato accolto piuttosto favorevolmente dal pubblico. Il primo gioco basato sulla pesca è stato "Match Fishing" della Alligata, realizzato con la consulenza del campione Jack Charlton: da allora, diverse società hanno pubblicato titoli analoghi. Nei videogame riguardanti la pesca il giocatore ha a disposizione ogni sorta di diavoleria tecnologica, da canne in fibra di carbonio ad ami multipli con esche finte, da utilizzare nel modo migliore per strappare all'acqua le sue creature più grandi e pesanti.

PESCI D'APRILE Per una curiosa tradizione editoriale, la maggior parte delle *riviste di settore* pubblica immancabilmente sul suo numero di aprile un "pesce" costituito da una eclatante notizia o *recensione*. In Italia, in particolare, gli scherzi di questo genere raggiun-

gono notevoli livelli di complessità e plausibilità tecnica, con foto che descrivono in ogni particolare l'ultima improbabile novità in fatto di *hardware* o schermate tratte da giochi da sogno. Fra i "pesci d'Aprile" più riusciti, ricordiamo il *programma* per rendere più veloce il *C-64,* le recensioni di "Zak McKraken II" per *C-64*, "Street Fighter New Version" per *Amiga*, "*Street Fighter II*" per *Gameboy* e "The Secret of *Monkey Island* 3" per *PC*. Dulcis in fundo, va menzionata la super*espansione* "AMegaDrive" (che doveva permettere all'Amiga di utilizzare i giochi per *Megadrive* e viceversa), che alcuni disonesti operatori di settore erano persino riusciti a... vendere su prenotazione!

PHILIPS La multinazionale olandese ha tentato più volte di entrare nel settore dei videogiochi, sempre purtroppo con scarso successo. Dopo l'esperienza del *Videopac* nei primi anni '80, la Philips è stata infatti uno dei pochi produttori occidentali coinvolti nel lancio dell'*MSX*, dai risultati fallimentari al di fuori del Giappone. Il 1991 è stato invece l'anno del multimediale *CD-i*, sistema senza dubbio interessante ma purtroppo vittima di diversi problemi tecnici che ne limitano la funzionalità, specie in campo ludico.

PHILIPS CD-I Lanciato nel 1991, il CD-i (dove la "i" sta per "interattivo") rappresenta l'ingresso del colosso olandese *Philips* nel settore del multimediale. La *macchina* è un lettore di *CD-ROM* fisicamente simile a un videoregistratore per cui sono disponibili *programmi* educativi di buona qualità, titoli per la produttività personale e videogiochi. Tecnicamente sottodimensionato rispetto alle esigenze di mercato, il CD-i non ha ottenuto il successo previsto nonostante la massiccia campagna di lancio.

PHILIPS VIDEOPAC *Console* lanciata sul finire del 1982 dalla *Philips*. Dotato di una rudimentale tastiera, il *Videopac* non è mai riuscito a imporsi sulla concorrenza formata da *VCS* e *Intellivision*, soprattutto a causa delle sue specifiche tecniche nettamente inferiori. Il 1984 vide il lancio di una versione potenziata della *macchina*, chiamata G7200 e dotata di un *monitor* da nove pollici in bianco e nero, che non ottenne particolare successo per via del costo elevato.

PIATTAFORMA DI SVILUPPO Termine tecnico con cui gli *sviluppatori* indicano le apparecchiature utilizzate per realizzare un videogame. Le piattaforme di sviluppo non coincidono sempre con le *macchine* che utilizzeranno poi i programmi, e a volte l'impiego

di una stesso sistema di sviluppo per più macchine può aiutare notevolmente in fase di *conversione* di un titolo.

PIATTAFORME, GIOCO DI Vedi *Platform Game*.

PICCHIADURO Vedi *Beat 'em Up*.

PICCOLO GRANDE MAGO DEI VIDEOGAME, IL Film del 1989 (tit. orig.: "The Wizard") diretto da Todd Holland con Beau Bridges, Fred Savage e Christian Slater. La vicenda narra delle peripezie dei giovani fratelli Corey e Jimmy, in viaggio verso la California. L'introverso dodicenne Jimmy si rivela essere un "mago" dei videogame, che riuscirà alla fine a vincere i Campionati Nazionali di Videogiochi grazie all'aiuto dei suoi amici, fra cui un'intraprendente ragazzina di nome Haley. Il film è stato realizzato grazie ai finanziamenti di alcune industrie del settore, fra cui *Nintendo* e *Konami*.

PICK, SIMON *Game designer* e *programmatore* autore dell'eccellente *conversione* di "*Nemesis*" per *C-64* noto soprattutto per gli esperimenti sulla *digitalizzazione* del suono eseguiti su quella *macchina*. Da tali studi sono nati alcuni fra i più coinvolgenti titoli sotto l'aspetto sonoro per il *computer* di casa *Commodore*, fra cui ricordiamo il sistema di percussioni elettroniche "Microrythm Plus" e lo *shoot 'em up*

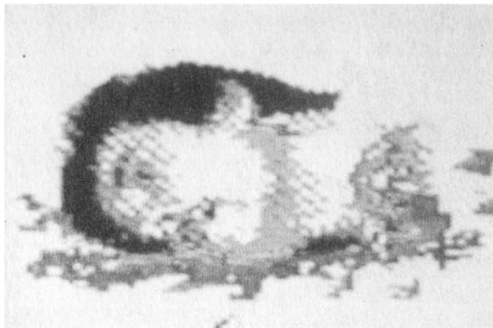


Il Piccolo Grande Mago dei Videogame.

"Slimey's Mine", caratterizzato da un'abbondanza di *sintesi vocale*, urla, esplosioni e originalissimi effetti audio.

PIKE, ROD Discusso autore di *avventure semigrafiche* per *C-64* e *ZX Spectrum*, specializzato nella realizzazione di truculenti giochi ispirati alle gesta dei più noti "mostri" della letteratura, da Dracula all'Uomo Lupo, passando naturalmente per Frankenstein. La caratteristica principale dei titoli, sotto tutti gli altri aspetti di buona qualità, era la presenza di alcune immagini *digitalizzate* e ritoccate che rappresentavano le vittime dei mostri: crani

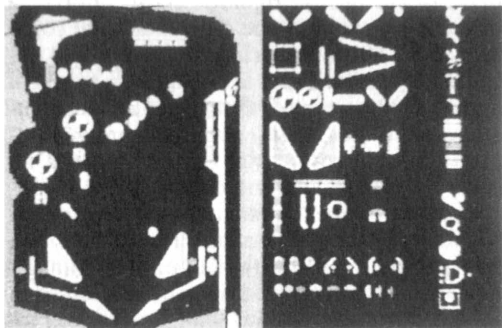
Rod Pike: una delle vittime in "Frankestein".



fracassati, ventri squarciati e altre amenità simili. I giochi di Rod Pike, realizzati dal 1985 al 1989, ebbero un discreto successo di vendite ma attirarono più volte le ire dell'opinione pubblica, che riuscì alla fine a impedire il proseguimento della serie.

PINBALL CONSTRUCTION SET *Programma* lanciato dalla *Electronic Arts* nel 1983 che introdusse il concetto di *construction set*. Il titolo, prodotto originariamente per *Apple II* e *C-64*, forniva all'utente tutti gli elementi necessari per l'assemblaggio di un flipper da giocare poi sul proprio *monitor*.

Pinball



PIONEER LASERVISION Sistema domestico basato sulla tecnologia del *videodisco* lanciato nel 1985 che può essere collegato a un *computer* e utilizzato come evolutissima *console* per *laser game*. L'unico gioco distribuito ufficialmente è la *conversione* del *coin-op* "*Astron Belt*", ma diverse società indipendenti hanno in catalogo le versioni domestiche della maggior parte dei titoli prodotti originariamente per le *sale giochi*.

PIRATERIA INFORMATICA Con questo termine vengono raggruppate numerose attività illegali relative all'utilizzo non autorizzato di *hardware, software* e tecnologie a essi correlate. Nell'ambito dei videogiochi, la forma di pirateria più diffusa riguarda senza dubbio la *copia* dei *programmi*, che è diventata nel corso degli anni '80 un'attività complessa e ben organizzata che ha fatto la fortuna di parecchi ragazzi senza scrupoli distruggendo nel contempo più d'una *software house*. I pirati acquistano una sola copia originale non appena un gioco viene messo sul mercato; nel giro di poche ore ne viene eliminata la *protezione*, vi vengono aggiunte schermate introduttive con vere e proprie pubblicità del "pirata" coinvolto e il nuovo programma viene memorizzato in una *BBS*. A questo punto le organizzazioni lo-

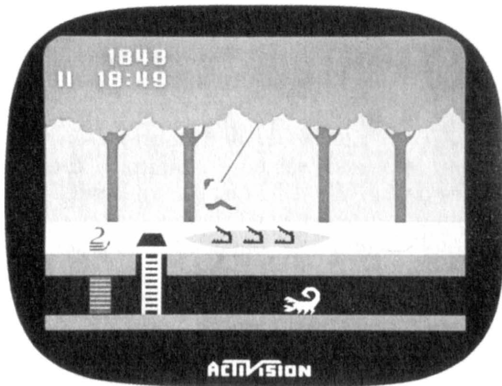
cali di tutto il mondo ottengono il software piratato collegandosi alla *banca dati*, e possono rivenderlo a prezzi stracciati direttamente o appoggiandosi a negozi conniventi, ottenendo un profitto sulla quantità del venduto.

PISTOLA OTTICA *Periferica* utilizzata in alcuni giochi di tiro al bersaglio. Nella sua forma tradizionale, una pistola ottica è formata da un supporto sagomato come un'arma da fuoco con un sensore ottico nella canna e un interruttore controllato dal grilletto. Il funzionamento è del tutto opposto a quello di una pistola vera: quando viene premuto il grilletto, infatti, il sensore cerca un particolare stimolo proveniente dal *monitor*, che viene ricevuto solo se la canna è puntata contro il punto previsto dal *software*, e fa considerare il bersaglio corrispondente colpito.

PIT FIGHTER *Coin-op* prodotto dalla *Atari* nel 1990 e liberamente ispirato al film di successo "Lionheart", con Jean-Claude Van Damme, star delle arti marziali. La *macchina* mette il giocatore nei panni di un atleta coinvolto in una serie di incontri clandestini all'ultimo sangue con specialisti delle più diverse discipline che vanno sconfitti per sopravvivere e guadagnare denaro, rappresentato dal punteggio. La caratteristica fondamentale del gio-

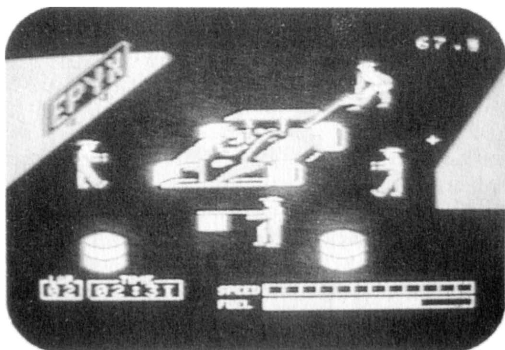
co è utilizzare interamente grafica *digitalizzata*, sia per i personaggi che per i *fondali*.
PITFALL *Programma* realizzato da *David Crane* nel 1982 e prodotto originariamente per *Atari VCS* dalla *Activision*. Nel gioco si controllavano le azioni dell'esploratore Harry Pitfall, impegnato in una corsa contro il tempo per recuperare tutti i tesori nascosti nel profondo di una giungla misteriosa densa di pericoli come coccodrilli affamati, scorpioni, tronchi rotolanti e sabbie mobili. Oltre che

Pitfall



dalla qualità grafica superiore alla media, il gioco era reso interessante dalla struttura dell'area di gioco, che prevedeva passaggi segreti che fungevano da indispensabili scorciatoie per raggiungere in tempo tutti i tesori e richiedevano la stesura di una mappa per essere utilizzati proficuamente. "Pitfall" (trad. "Trappola") decretò le prime fortune della Activision, dimostrando che anche i produttori indipendenti erano in grado di realizzare giochi complessi e avvincenti. "Pitfall", ebbe un seguito nel 1984 intitolato "The Lost Caverns", ed entrambi i capitoli vennero riuniti dalla *Sega* in un *coin-op* di discreto successo.

PITSTOP Gioco di *guida* ideato da Bob Ogden e prodotto dalla *Epyx* nel 1984 per *C-64*, "Pitstop" è stato il primo videogame per *home computer* a sfruttare la maggior potenza dei sistemi domestici allora disponibili per approfondire lo schema di gioco con elementi secondari rispetto al tema trattato. Nei panni di piloti di Formula Uno, infatti, i giocatori dovevano per la prima volta preoccuparsi, oltre che della guida pura e semplice, di fattori come la quantità di benzina disponibile e l'usura delle gomme. Le frequenti fermate ai box che tutto ciò comportava andavano tutte a vantaggio del realismo del gioco, che venne accolto entusia-



La fermata ai box in "Pitstop".

sticamente dal pubblico. Da allora in poi tutti i *game designer* si ingegnarono per inserire quanti più elementi possibili a far da contorno all'azione pura e semplice, dando inizio a una nuova generazione di giochi ben diversi dai prodotti banali e monotoni che avevano invaso sino a quel giorno i *monitor* degli appassionati.

PIXEL Termine con cui vengono indicati i punti luminosi di forma quadrata o rettangolare che compongono le immagini sullo schermo. Esistono due tipi di pixel: quelli relativi al *monitor* e quelli relativi alle *macchine*. I primi variano in quantità (e, di conseguenza, in dimensioni) a

seconda della capacità di *risoluzione* del tubo catodico utilizzato dal monitor o televisore. I *computer* e le *console* hanno invece una loro propria risoluzione, che dipende dalle capacità dei *chip* preposti al controllo della *grafica*. A grandi linee, si può dire che all'aumentare della potenza di una macchina la risoluzione delle immagini da essa generate può migliorare sino a raggiungere quella del monitor collegatovi.

PIZZA TIME THEATRE Originale variazione sul tema della *sala giochi* ideata da *Nolan Bushnell* nel 1980 e divenuta in breve tempo una catena di centinaia di locali negli Stati Uniti, in Australia e in Canada. I Pizza Time Theatre sono essenzialmente delle pizzerie fast-food in cui sono installati un centinaio di *coin-op* e altri giochi di abilità. In una rassicurante atmosfera che mette a proprio agio tanto i bambini quanto i genitori, inoltre, ogni 8 minuti alcuni pupazzi controllati elettronicamente "prendono vita" e intrattengono il pubblico con canzoni e sketch.

PLATFORM GAME Genere di gioco in cui il protagonista deve affrontare gli avversari e/o cercare di raggiungere una meta specifica saltando da un punto all'altro dello schermo. Questo tipo di videogame, ottimamente rappresentato dalla serie di *Mario* della *Nintendo*,

deve il suo nome al tipo di grafica utilizzata dai primissimi titoli del genere, in cui il personaggio controllato dal giocatore si spostava su semplici linee orizzontali che venivano identificate per comodità col termine generico di "piattaforme".

PLUNDERED HEARTS Dopo essere stata riconosciuta come la società leader nella produzione di *adventure*, la *Infocom* decise di sfruttare l'esperienza e la posizione acquisite negli anni per sperimentare nuove forme di divertimento elettronico. Nell'ambito di questi esperimenti, che comprendono titoli come "*Nord and Bert Couldn't Make Head nor Tail of It*" o gli *Infocomics*, la *software house* cercò di studiare anche nuovi tipi di giochi d'*avventura* che potessero interessare un pubblico diverso da quello abituale. "Plundered Hearts" rappresentò proprio il tentativo di avvicinare il pubblico femminile a questo genere, sino ad allora monopolizzato da draghi, incantesimi e combattimenti truculenti. Il gioco, scritto dalla specialista di romanzi rosa Amy Briggs e prodotto a partire dal 1987 per tutti i principali formati, era ambientato fra galeoni e affascinanti bucanieri. La vicenda era quella tipica degli adventure, con oggetti da trovare, persone da salvare e trappole cui sfuggire, ma vi

abbondavano scene romantiche e descrizioni di luoghi da sogno. Purtroppo "Plundered Hearts" non riscosse il successo previsto, e la Infocom tornò rapidamente ai mondi *fantasy* che le avevano dato la gloria.

PLUS 4 Vedi *Commodore Plus 4*.

POD Termine con cui vengono indicati gergalmente dai giocatori i moduli addizionali che è possibile raccogliere strada facendo in molti *shoot 'em up* e che fungono da *potenziamento* per il protagonista, aumentandone le capacità offensive o agendo da scudo (spesso orbitante) ai colpi degli avversari.

POLE POSITION *Coin-op* prodotto dalla *Atari* nel 1983 che rinnovò completamente il genere dei giochi di *guida*, sino ad allora quasi monopolizzati da titoli estremamente simili l'uno all'altro in cui bisognava pilotare un veicolo visto dall'alto su una pista a scorrimento verticale evitando altri mezzi. "Pole Position" visualizzava invece realisticamente una gara di Formula Uno, con monoposto ben disegnate che correvano su repliche di veri circuiti (fra cui l'onnipresente *Suzuka*), con un giro iniziale di qualificazione seguito da una serie di giri da completare entro un limite di tempo sempre più stretto. Mentre altri generi hanno subito negli anni profonde evoluzioni, lo schema di

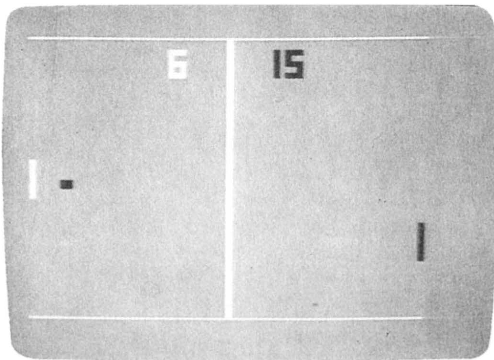
gioco di "Pole Position" – di cui venne presto prodotto il *sequel* "Pole Position 2" – è stato da allora utilizzato senza sostanziali modifiche dalla maggior parte dei titoli di questo genere.

POND, JAMES Protagonista di una serie di giochi della Millennium, James Pond ("pond" in inglese significa "stagno") è un pesce che svolge, ovviamente, la professione di agente segreto. Il personaggio è comparso in diverse parodie di titoli famosi, quali "Robocod" (trad. "Merluzzo Robot", da "Robocop").

PONG *Coin-op* ideato da *Nolan Bushnell* nel 1971 e dichiaratamente ispirato alla *console Odissey 100* da poco lanciata nei negozi dalla Magnavox/Philips. Il gioco, programmato da Al Alcorn, consisteva nella semplificazione di una partita di tennis: due giocatori controllavano una lineetta verticale ciascuno, con la quale dovevano respingere un punto luminoso oltre la lineetta dell'avversario. La partita terminava dopo un certo numero (di solito 15) di "reti". "Pong" non è, come creduto da molti, il primo videogame della storia, ma è senza dubbio il primo ad avere ottenuto un grande successo di pubblico. La leggenda narra infatti che il gestore del locale in cui era stato installato il prototipo del gioco abbia chiamato i produttori per riparare un guasto occorso già do-



James Pond



Pong

po poche ore dalla messa in opera; Bushnell e Alcorn corsero sul posto per scoprire che il coin-op era effettivamente guasto, ma solo perché completamente intasato dalla gran quantità di monetine inserite in poche ore.

POPEYE Primo videogame di successo ispirato a un personaggio dei fumetti, il *coin-op* "Popeye" venne prodotto dalla *Nintendo* nel 1983. Il gioco era un *platform game* in cui Braccio di Ferro doveva raccogliere vari oggetti – cuoricini, note musicali, ecc. – che vagavano per lo schermo, inseguito dai suoi eterni nemici Timoteo e Bacheca che potevano essere

temporaneamente sconfitti raggiungendo l'immancabile scatola di spinaci. Benché piuttosto difficile e monotono, il gioco riscosse un discreto successo soprattutto grazie alla grafica molto dettagliata e fedele ai cartoons.

PORNOGRAFICI, VIDEOGIOCHI Il filone dei giochi "a luce rossa" inaugurato dalla *GameX* ha avuto alti e bassi, influenzato negativamente soprattutto dalle insufficienti capacità audiovisive di molte *macchine* e da un mercato tutto sommato limitato, che preferisce probabilmente media di utilizzo più immediato. Questo non ha tuttavia impedito una notevole proliferazione di videogiochi pornografici in Giappone, dove il formato elettronico permette di aggirare la censura normalmente imposta a stampa e videocassette. In questo paese vengono prodotti con cadenza quindicinale titoli erotico/pornografici divisi in tre principali generi: strip mah-jonng (un gioco d'azzardo orientale, con prosperose avversarie che impegnano i propri abiti per finanziarsi le partite), semplicissimi *adventure* solitamente horror o fantasy che sono poco più che scuse per vedere le giovani protagoniste spogliate o seviziate da creature dotate di appendici falliche e infine *RPG* altrimenti serissimi e complessi quanto le normali produzioni, in cui tutte le

protagoniste femminili sono però alquanto discinte e ritratte in pose provocanti.

PORTA Apertura in una *macchina* che permette di accedere a una *interfaccia*.

PORTAL *Programma* prodotto nel 1987 dalla *Activision* per *Commodore 64*. "Portal" era un tentativo di "letteratura interattiva" in cui l'utente doveva chiarire il mistero di un'intera civiltà planetaria scomparsa esaminando i ponderosi archivi elettronici del supercomputer "Homer". La macchina conteneva profili personali, diari, bollettini e parecchi altri dati, che letti in successione costituivano un vero e proprio romanzo di fantascienza che si dipanava gradatamente sul video. Il pur interessante esperimento mancava purtroppo di una qualsivoglia forma di coinvolgimento del "giocatore", e il titolo non ottenne il successo sperato nonostante le entusiastiche recensioni delle *riviste di settore*.

PORTRAITS *Coin-op* prodotto nel 1984 dall'italiana Olympia in cui il giocatore controllava i movimenti di un "cacciatore" impegnato in un safari fotografico. Oltre a essere uno dei pochissimi videogame a gettone realizzati in Italia oltre a quelli della *Zaccaria*, l'ecologistico "Portraits" (trad. "Ritratti") era caratterizzato da una interessante particolarità



Portraits

tecnica mai più ripresa da alcun produttore. Nella parte alta del *cassone*, infatti, proprio sopra il *monitor*, era montata una videocamera che, con l'ausilio di due potenti faretti, riprendeva l'autore del punteggio più alto. Dopo avere inserito le proprie iniziali nella *vanity board*, era così possibile farsi immortalare in un ritratto che appariva poi fra le schermate di presentazione del gioco.

POTENZIAMENTO Particolare tipo di *bonus* che influisce positivamente sulle caratteristiche del protagonista di un videogame. Potenziamenti caratteristici aumentano il volume di fuoco, la resistenza agli attacchi o la velocità del personaggio controllato dal giocatore.

POWER GLOVE Sistema di comando alternativo ideato dalla *Nintendo* per il *NES*. Il Power Glove è una sorta di guanto che, indossato e tenuto di fronte allo schermo, permette di controllare l'azione come con un *joypad* muovendo la mano e le dita in maniera particolare. Il sistema richiede un certo allenamento per risultare efficace quanto un normale comando: questo fattore, unito allo sforzo fisico causato da partite prolungate, ha limitato la diffusione della *periferica*.

POWER-UP Vedi *Potenziamento*.

PRECURSORE I cronisti attribuiscono spes-

Power-Glove

so la paternità dei videogiochi a *Nolan Bushnell*, che tuttavia produsse solo il primo *coin-op*. I più tecnici fanno spesso il nome di *Ralph Baer*,

che realizzò la prima *console* domestica. A voler essere del tutto precisi, tuttavia, bisognerebbe ricordare il tecnico di laboratorio Willy Higinbotham, che col suo collega Dave Potter creò nel 1958 un precursore del ricorrente "*Pong*". Il gioco era costituito da un oscilloscopio, due potenziometri e un *computer* analogico, ed era stato ideato per intrattenere le scolaresche in visita al laboratorio. La sua struttura identica a quella del gioco inserito nell'*Odissey 100* e una certa corrispondenza di date fanno ben supporre che l'idea per il primo videogame della storia sia proprio partita dal laboratorio di Higinbotham, visitato anche dallo stesso Baer.

PREQUEL Termine con cui vengono indicati i prodotti che narrano gli antefatti degli eventi narrati in un prodotto già noto. Uno dei prequel più noti della storia dei videogiochi è "Zork Zero", realizzato anni dopo la prima pubblicazione della *trilogia di Zork.*

PRISONER, THE *Adventure* ante litteram pubblicato dalla statunitense Edu-Ware nel 1980 per *Apple II* e liberamente ispirato all'omonima serie di telefilm con Patrick McGoohan. Il gioco, scritto da David Mullich, poneva il giocatore nel ruolo di un ex agente segreto tenuto prigioniero su una misteriosa isola da altrettanto misteriosi personaggi che

cercavano di fargli rivelare dati riservati con ogni sorta di trucchi psicologici. La particolarità del *programma* consisteva proprio nel modo in cui questo cercava di fare "abbassare la guardia" al giocatore: fra i sistemi più memorabili ricordiamo la tastiera che impazziva improvvisamente (premere il tasto corrispondente a "sì", per esempio, faceva apparire sullo schermo una perentoria e assolutamente inutile "T") e la minaccia diretta di cancellare i dati su *dischetto* se il giocatore avesse abbandonato la partita in particolari momenti.

PROGRAMMA In questo ambito, la somma delle istruzioni che "fanno funzionare" un videogioco. Il programma completo è costituito dai dati relativi alla grafica e al sonoro e dal *codice*, che oltre a interpretare i dati gestisce ogni altro aspetto del gioco.

PROGRAMMATORE Tecnico preposto alla stesura e all'inserimento del *codice* di un *programma* in una *macchina*.

PROTEZIONE Parte del *software* che impedisce la *copia* non autorizzata del *programma*. I sistemi di protezione più diffusi si basano su un impiego non convenzionale del supporto magnetico utilizzato, eventualmente unito a dispositivi *hardware* come i *dongle*. Vista l'efficienza della *pirateria informatica*, con

personaggi in grado di modificare il *codice* stesso dei prodotti per "aggirare" questo tipo di protezioni, numerose *software house* hanno dichiaratamente rinunciato a tentare di proteggere i loro dischetti, rendendo però indispensabile l'impiego di grossi manuali il cui stesso testo è necessario per usare il programma. In questo caso, il gioco richiede periodicamente una specifica parola scelta a caso fra le migliaia stampate, di cui viene indicata la posizione precisa: senza il manuale – o una sua costosa fotocopia – è impossibile indovinarla e proseguire nel gioco.

PROTEZIONE DEI FOSFORI Funzione inserita nella maggior parte delle *macchine* e dei giochi per il mercato domestico per prevenire possibili danneggiamenti degli schermi video utilizzati. Lo schermo è infatti costituito in parte da sostanze fotosensibili dette "fosfori" in grado di mantenere una certa luminosità dopo essere state investite da un fascio di elettroni, in modo da favorire il fenomeno della persistenza dell'immagine e migliorare la visione. Poiché le immagini dei videogiochi sono meno varie di quelle di uno spettacolo televisivo (alcune *finestre* e scritte, per esempio, vengono visualizzate costantemente nello stesso punto), c'è una remota possibilità che giocan-

do per un periodo molto lungo (non meno di 12 ore al giorno per parecchie settimane almeno) i fosfori "fissino" le parti statiche dei giochi sotto forma di fastidiose "ombre". Per rendere ancora più improbabile l'evenienza, la funzione di protezione dei fosfori entra in azione ogni volta che il gioco rimane in una condizione statica (per esempio in *pausa*) oltre un certo limite di tempo, oscurando lo schermo. Di regola, l'azione riprende regolarmente non appena l'utente preme un pulsante o muove il *joystick*.

PSYCHEDELIA Lunga serie di *programmi* realizzati da *Jeff Minter* per i più svariati formati e continuamente aggiornati e modificati. Nelle sue varie versioni, "Psychedelia" viene descritto dall'autore come un "sintetizzatore di luci" con il quale è possibile realizzare ipnotici show luminosi sul proprio *monitor* o su un palco, collegando il *computer* a un impianto di fari e laser. "Psychedelia" può inoltre essere collegato a un impianto MIDI per essere controllato con uno strumento musicale invece che con i complessi comandi da tastiera richiesti normalmente.

PSYGNOSIS *Software house* inglese fondata nel 1985 produttrice di gran parte dei principali successi per *Amiga.* I videogiochi della

Psygnosis sono stati caratterizzati per anni dal particolare stile grafico mediato dall'illustratore Roger Dean e dalle eccezionali sequenze introduttive animate, abbandonate nelle più recenti produzioni. Fra i più noti titoli di questa software house ricordiamo la saga in tre parti di "Shadow of the Beast", ideata dall'ex fondatore della Imagine Software Ian Hetherington e l'innovativo "*Lemmings*". Nel 1993 la società è stata acquistata dalla Sony, con la quale ha iniziato a produrre anche giochi per *console*.

PUBBLICITÀ NEI VIDEOGIOCHI A partire da "*Pole Position*", in cui i lati della pista ospitavano cartelloni pubblicitari molto simili a quelli della Marlboro, diversi videogiochi sono stati sfruttati come veicolo pubblicitario. Oltre ai titoli dichiaratamente sponsorizzati (come "Mick & Mack Global Gladiators" da McDonald's o "Spot" dalla 7-Up), vi sono stati alcuni casi di pubblicità indirette: l'elicottero protagonista della versione per *C-64* di "Thunderblade" decollava per esempio da una piattaforma costituita dal marchio della Pepsi Cola, mentre in "Car & Driver" della *Electronic Arts* compaiono pubblicità sovversive della "Church of SubGenius", un'organizzazione parareligiosa statunitense fondata dichiara-

tamente col solo intento di potersi avvalere degli sgravi fiscali accordati alle associazioni religiose!

PUBBLICITÀ PROGRESSO Oltre ad avere contribuito alla campagna contro la *droga*, i videogiochi hanno svolto un ruolo attivo in altre pubblicità informative. L'esempio più noto è rappresentato dallo spot del 1991 che invitava i ragazzi a non eccedere con l'alcool prima di guidare, realizzato in Inghilterra e utilizzato anche in Italia. Le parole dello speaker venivano infatti trasmesse su una sequenza di immagini tratte dal *coin-op* "*Out Run*", in cui si vedeva la Ferrari cabrio protagonista del gioco coinvolta in una serie di catastrofici incidenti. Il pay off dello spot, alla comparsa della scritta "*Game Over*", ricordava che "la vita non è un gioco".

PUBLIC DOMAIN Particolare categoria di *programmi* (in genere brevi *utility*, ma anche giochi, *demo* e raccolte di suoni o grafica) messi a disposizione gratuita del pubblico dagli autori. In generale questi titoli vengono raccolti in quantità da società specializzate che richiedono modeste cifre per inviarli al domicilio del richiedente. In questa categoria, cui ci si riferisce spesso con l'abbreviazione "*PD*", è spesso possibile trovare lavori di ottima qua-

lità, e alcuni autori ora famosi sono stati notati proprio grazie alle loro opere di public domain. Un'evoluzione di questo concetto è quella di *shareware*.

PULSANTE DI FUOCO Termine nato nei primi anni della storia dei videogiochi, quando la maggior parte dei titoli appartenevano al genere degli *shoot 'em up*. Questi giochi avevano solitamente comandi molto semplici, e sui *coin-op* il pulsante utilizzato per sparare era spesso evidenziato dalla scritta "Fire" (in inglese, appunto, "fuoco"). Il termine è rimasto inalterato nel tempo, e ancor oggi viene applicato ai pulsanti utilizzati – indicati a volte come "primo pulsante di fuoco", "secondo pulsante di fuoco", ecc. – anche quando il gioco non prevede l'impiego di armi.

PULSANTE DI START Comando a pressione che dà inizio alla partita. Nei *coin-op* esistono solitamente due pulsanti di start posti direttamente al di sopra della *gettoniera* relativi a partite per uno o due giocatori alternati o in contemporanea. Sui sistemi domestici il comando può invece trovarsi sulla *console* o essere sostituito da un tasto del *computer*, ma sempre più spesso è posizionato sul *joypad* stesso.

PUNCH-OUT! *Coin-op* pugilistico realizza-

to nel 1985 dalla *Nintendo* in cui il giocatore affrontava una serie di atleti provenienti da tutto il mondo e specializzati nei più esoterici stili di combattimento nel tentativo di conquistare il titolo di campione mondiale. Il *cassone* del gioco originale era caratterizzato da grossi pulsanti di controllo imbottiti che controllavano i pugni del protagonista, la cui intensità dipendeva dalla forza con cui venivano colpiti i comandi. "Punch-Out!", che venne *clonato* nelle versioni per *home computer* con il titolo di "Frank Bruno's Boxing", venne tuttavia presto surclassato per originalità del sistema di comando dall'analogo "Heavyweight Champ" della *Sega*, che era controllato addirittura da due *joystick* a forma di guantone con i quali si muovevano le braccia del protagonista.

PUNTATORE Indicatore generalmente a forma di freccia controllato dal giocatore, che può spostarlo su tutta l'area dello schermo tramite *mouse* o dispositivi analoghi. Il puntatore viene utilizzato in molti giochi per attivare *opzioni, icone* o *menu*.

PUZZLE GAME Genere di gioco spesso tradotto col termine "rompicapo". I puzzle game sono titoli in cui le capacità logico-associative hanno un'importanza di gran lunga maggiore dell'abilità manuale, che viene comun-

que coinvolta come per esempio in "*Tetris*". Oltre al famosissimo gioco di origine sovietica, ricordiamo "Shangai" della *Activision* (che utilizza le tessere del domino orientale mahjonng) e "Soko-Ban", disponibile pressoché in ogni formato, il cui scopo è posizionare correttamente una serie di casse all'interno di labirintici magazzini.

Q*BERT Strano gioco d'azione del 1984 caratterizzato da un ipnotico piano di gioco composto da cubi colorati e da buffi personaggi capitanati dal protagonista, una strana palla di pelo rosso dotata di piedi e proboscide. Scopo del gioco era cambiare il colore dei cubi saltando sulle loro facce superiori una o più volte, evitando nel contempo i numerosi avversari vaganti che inseguivano Q*Bert o modificavano la tinta dei cubi già ricolorati. L'innovativo *concept* di "Q*Bert" venne riutilizzato da diversi produttori per innumerevoli *cloni*, fra cui ricordiamo il gioco per *C-64* "Pogo Joe", che fu il primo a prevedere un premio in denaro per il primo acquirente che lo avesse completato. "Q*Bert" ha avuto un *sequel* ufficiale solo nel 1992, a opera della Naxat, per *Super NES*.

QIX *Coin-op* prodotto nel 1982 dalla *Taito* che va ricordato soprattutto come uno dei vi-

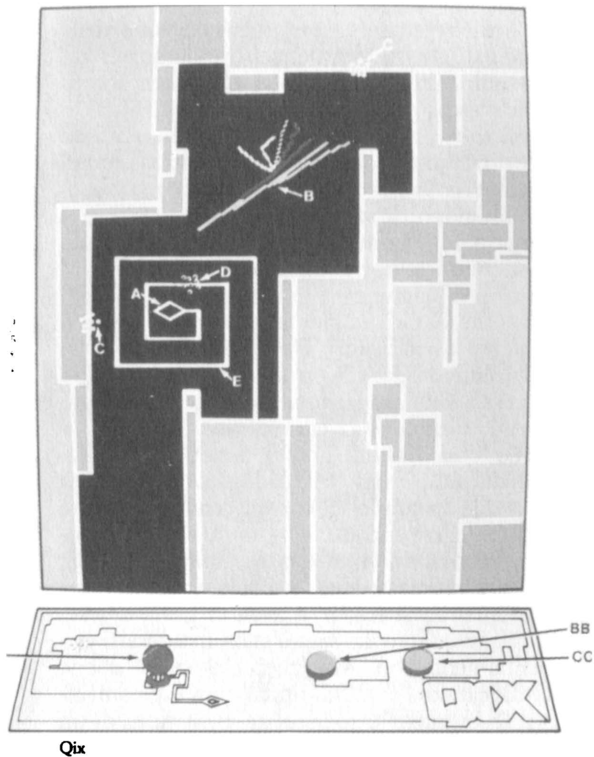

ARKER
VIDEO GAME CARTRIDGE
Q*bert
!#?

deogiochi più astratti della storia. Mentre tutti i produttori tentavano infatti di ottenere immagini e suoni realistici, infatti, “Qix” presentava un campo di gioco estremamente scarno, in cui l’elemento più spettacolare era una linea colorata vagante. Scopo del gioco era “colorare” una certa percentuale di schermo formando delle aree chiuse con un piccolo rombo che lasciava dietro di sé una linea, stando attenti a non urtare contro gli avversari (una barra vagante e qualche puntino luminoso). Questo pur semplicissimo *concept* ottenne un immenso successo, che si protrae ancora dopo oltre un decennio, con infiniti *cloni* in cui la più grossa modifica è rappresentata solitamente da un *fondale* un po’ più colorato del nero uniforme dell’originale.

QUADRO Termine con cui vengono indicate le fasi in cui è suddiviso un *livello*.

QUEST, THE Titolo (trad. “La Ricerca”) con cui è stata commercializzata per un certo periodo di tempo la versione per *home computer* di “*Colossal Cave Adventure*” e che è diventato per antonomasia la definizione inglese dei giochi di *avventura*.

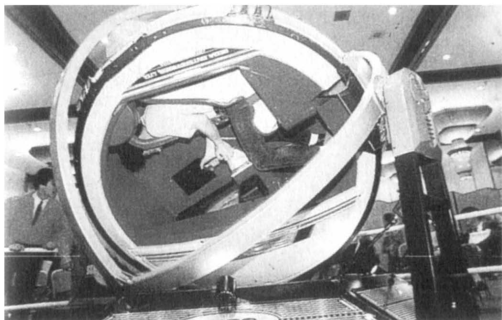
QUILL, THE *Editor* per *avventure testuali* prodotto nel 1983 dalla *software house* inglese Gilsoft per *C-64* e *ZX Spectrum*. La pubblica-



Qix

zione di questo *programma* costituì una delle principali rivoluzioni del settore: la sua estrema semplicità d'utilizzo ed efficienza fecero proliferare improvvisamente una quantità di *adventure* anche di buona qualità realizzati da autori noti così come da semplici appassionati improvvisatisi produttori. Il pubblico si dimostrò affamato di sempre nuove avventure, e il mercato non venne saturato nemmeno quando un secondo editor chiamato "The Illustrator" permise di aggiungere grafica ai titoli ralizzati con "The Quill", aumentando ulteriormente il numero di produttori. Da notare che nel 1986 la Incentive Software pubblicò senza troppo successo un programma analogo, intitolato "GAC - Graphic Adventures Creator".

R-360 *Cabinato* di grandi dimensioni realizzato dalla *Sega* nel 1992. L'R-360 è dotato di un sedile in grado di ruotare completamente su due dei tre assi spaziali, sul quale il giocatore è assicurato con un'apparecchiatura analoga a quelle impiegate sugli ottovolanti per non cadere quando si trova "a testa in giù". Questa possibilità di movimento è stata sfruttata sperimentalmente con l'inserimento di una versione modificata di "*G-LOC*" in cui l'utente controlla solo in parte le spericolate evoluzioni di un caccia, che hanno tuttavia termine dopo 3 mi-



R-360

nuti di gioco indipendentemente dalle capacità del pilota. I giocatori hanno dimostrato di apprezzare molto le sensazioni offerte dall'R-360, i cui costi di produzione e manutenzione sono tuttavia tanto elevati da limitarne molto la diffusione.

R-TYPE *Coin-op* prodotto dalla *Irem* nel 1987, che sconvolse con i suoi elementi innovativi il genere degli *shoot 'em up*, allora in una fase piuttosto stagnante. "R-Type" riprende la struttura tipica di molti giochi spaziali, con un pilota solitario impegnato in una missione di incursione volta a eliminare il leader del colossale e malvagio impero intergalattico Bydo.



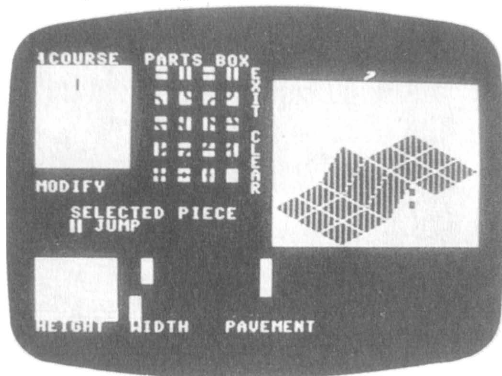
R-Type

L'elemento innovativo introdotto da questo titolo era un *pod* multiuso, che il giocatore poteva controllare con un apposito pulsante, lanciandolo contro gli avversari o agganciandolo davanti o dietro alla propria navicella, battezzata "R-9". Un corretto impiego del pod era essenziale per riuscire a superare molte situazioni, e l'aggiunta di un elemento strategico a un genere tradizionalmente basato sulla semplice prontezza di riflessi fece di "R-Type" un successo, cui contribuirono peraltro una grafi-

ca e un sonoro eccellenti. Fra gli innumerevoli *cloni*, "R-Type" ha avuto due *sequel* ufficiali, intitolati "R-Type 2" e "Super R-Type".

RACING DESTRUCTION SET *Programma* pubblicato nel 1986 dalla *Electronic Arts*, a seguito della moda dei *construction set* iniziata poco prima dalla stessa *software house*. Come anche il nome (trad. "Set per Corse Distruttive") suggerisce, il gioco era essenzialmente un *editor* di veicoli armati, che potevano poi affrontarsi in *split screen* in gare di corsa ambientate sui vari pianeti del sistema solare, cia-

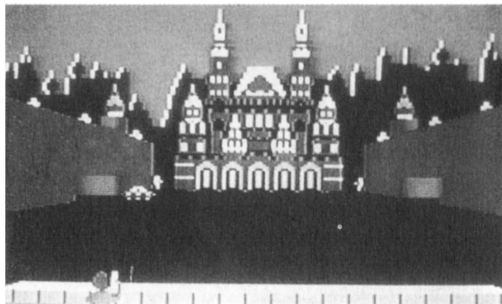
L'editor di piste di "Racing Destruction Set".



scuno dotato di caratteristiche gravitazionali differenti dai buffi effetti sulla guida. "Racing Destruction Set", scherzo concepito all'insegna della più inutile devastazione, divenne inaspettatamente un successo, tanto che la *Interplay* ne ha mantenuto pressoché immutata la struttura in "Rock 'n' Roll Racing", prodotto a distanza di 7 anni per il *Super NES*.

RAID OVER MOSCOW Titolo prodotto dalla Access nel 1984 originariamente per *Commodore 64*. "Raid over Moscow" (trad. "Attacco su Mosca") era un gioco *multischermo* in cui bisognava portare un attacco nientemeno che alla cattedrale sovietica di San Basi-

Raid over Moscow



lio, dopo esservicisi avvicinati a bordo di un caccia futuribile lanciato da una piattaforma orbitante attorno alla Terra. Il *programma*, spettacolare ma in realtà piuttosto semplice e monotono, creò un certo scalpore al momento del suo lancio, con alcuni benpensanti che già temevano un tremendo conflitto internazionale scatenato da un videogioco. Naturalmente "Raid over Moscow" non generò alcuna complicazione politica, e venne presto dimenticato dalla maggior parte dei giocatori.

RAM Acronimo di "Random Access Memory", in italiano "*memoria* ad accesso casuale". Con questo termine si indicano i *chip* che ospitano di volta in volta i *programmi* all'interno delle *macchine*, che si cancellano al loro spegnimento.

RAY TRACING Tecnica grafica che permette di ottenere immagini di notevole realismo. Il ray tracing si basa sulla creazione di modelli tridimensionali degli oggetti che si intendono riprodurre, ai quali vengono attribuiti parametri che ne definiscono la trasparenza, la capacità di riflettere o assorbire la luce e altre caratteristiche. Gli oggetti vengono quindi posizionati in una simulazione di spazio tridimensionale nella quale sono presenti una o più fonti di luce, anch'esse definite da para-

metri che ne determinano l'orientamento, l'intensità, il colore, ecc. Il *computer* calcola quindi il percorso di ogni raggio di luce così come viene influenzato dalla presenza degli oggetti e di altre fonti luminose, producendo l'immagine finita. I lunghi tempi di elaborazione richiesti da questa tecnica ne limitano notevolmente le applicazioni in campo videoludico, dove viene utilizzata per lo più per immagini statiche.

REALTÀ VIRTUALE La realtà virtuale in senso stretto è un concetto fantainformatico attualmente del tutto immaginario e senza alcun riscontro reale. È altresì vero che diverse società di tutto il mondo sono impegnate nella ricerca sulle tecnologie che lo renderanno possibile, alcune già completamente raggiunte e disponibili sotto il nome improprio appunto di "realtà virtuale", con cui vengono identificate erroneamente da molta stampa. Semplificando molto, la realtà virtuale dovrebbe infatti essere un ambiente generato da un *computer* in cui l'utente possa avere l'illusione di muoversi traendo percezioni visive, uditive e tattili di una completezza paragonabile a quelle del mondo reale. Il sistema informatico necessario comprenderebbe un casco con auricolari e visore *stereoscopico* e una tuta che ricoprisse tut-

to il corpo con sensori e attuatori in grado rispettivamente di rilevare la posizione spaziale dell'utente e di fornirgli stimoli tattili (pressione, temperatura, ecc.) realistici. Vedi anche *Virtuality*, *Virtua Sega* e *Lanier, Jaron.*

RECORD Massimo punteggio raggiunto in un gioco. La sempre maggiore diffusione dei *cheat mode* ha reso impossibili le competizioni a distanza che hanno caratterizzato gli anni '70 e '80, e relega la registrazione dei record alla sfera personale o all'ambito della *sala giochi.* Come per tutte le forme di competizione, si può tuttavia ancora cercare di stabilire primati di altro genere. L'ultimo record di durata documentato ufficialmente è per esempio di 44 ore e 45 minuti di gioco consecutivo, ottenuto sul *coin-op* "*Nibbler*". Il primato più originale spetta invece a Greg Pincus e Scott Johnston di Providence (Rhode Island) che, il 30 marzo 1983, hanno giocato per 28 minuti a "Dig Dug" immersi in una piscina piena di gelatina al cedro.

REFLEX Denominazione commerciale di uno dei più originali sistemi di controllo per *avventure* di tutti i tempi. Il Reflex, utilizzato unicamente in "Slaine", prodotto dalla Martech nel 1988 per tutti i principali sistemi, era concepito per simulare realisticamente il pensiero

umano. Il sistema consisteva in una *finestra* in cui scorrevano costantemente due liste di verbi e oggetti, che il giocatore doveva "bloccare" con appositi pulsanti per comporre il comando desiderato. La rapidità di scorrimento delle liste e la frequenza con cui comparivano le parole che le componevano dipendevano da numerosi fattori: durante un combattimento con un avversario, per esempio, lo scorrimento si faceva più veloce per simulare l'eccitazione del protagonista e il verbo "attaccare" e i suoi sinonimi apparivano molto frequentemente; se lo scontro si metteva male, poi, lo scorrimento accelerava ulteriormente e il verbo "scappare" appariva in 9 casi su 10. "Slaine" era basato su una serie di fumetti il cui protagonista era noto per i suoi attacchi improvvisi di vera e propria follia guerriera chiamati "battle warp", che venivano resi su schermo come rapidissime sequenze di comandi sconclusionati che obbligavano praticamente il giocatore ad abbandonarsi al caso nella scelta delle azioni.

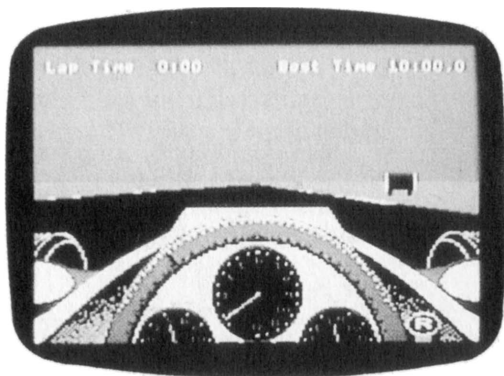
RESCUE ON FRACTALUS *Programma* realizzato originariamente dalla *LucasArts* per *C-64* nel 1985. Il titolo vedeva il giocatore alla guida di una piccola astronave, impegnata in una missione di soccorso dei piloti abbattuti

oltre le linee nemiche in una guerra fra le forze terrestri e quelle aliene degli Jaggi. La particolarità del gioco era costituita dalla tecnica grafica impiegata, basata sull'utilizzo di frattali (formule matematiche che definiscono figure geometriche autoreferenti) per la raffigurazione delle catene montuose attraverso cui si volava. "Rescue on Fractalus" rappresentava il primo utilizzo in un prodotto commerciale dei frattali, che dopo quell'esperimento vennero perfezionati in "Koronis Rift" e in diversi effetti speciali realizzati per il cinema dalla Industrial Light & Magic, affiliata alla LucasArts.

RESET Termine tecnico con cui si indica la reinizializzazione di un sistema elettronico. La funzione ha lo stesso effetto che spegnere e riaccendere la *macchina*, ma evita sbalzi di tensione che potrebbero danneggiarla.

RETE LOCALE Configurazione costituita da due o più *computer* collegati in modo da potersi scambiare dati. Le reti locali (identificate anche con l'acronimo inglese "LAN") differiscono dai collegamenti via *modem* – detti anche "reti telematiche" – perché i dati non viaggiano su linee telefoniche ma attraverso cavi e *interfacce* appositi e totalmente indipendenti.

REVS *Gioco di guida* scritto da *Geoff Crammond* nel 1986 e prodotto dalla Firebird nei



Revs

principali formati. "Revs" è universalmente considerato il primo *simulatore* di automobile da corsa in cui le caratteristiche del veicolo siano state riprodotte realisticamente. L'autore fece un ottimo lavoro nel trasportare su *home computer* le prestazioni e le tecniche di guida delle monoposto da competizione, tanto che "Revs" (trad. "Giri del Motore") venne considerato da molti insuperabile in qualità sino alla pubblicazione di "Formula One Grand Prix" dello stesso autore, in cui alla precisione tecnica venivano uniti ottimi elementi audiovisivi.

RISOLUZIONE Parametro numerico semplice o doppio (solitamente espresso con la formula X × Y) che indica le capacità grafiche di un *monitor* o di una *macchina*. I numeri X e Y indicano il numero di *pixel* visualizzabili rispettivamente sull'asse orizzontale e su quello verticale dello schermo. All'aumentare della risoluzione diminuiscono le dimensioni dei pixel, che vengono così percepiti meno distintamente dall'occhio umano migliorando l'illusione di un'immagine uniforme anziché composta da punti rettangolari.

RIVER RAID *Shoot 'em up* della *Activision* scritto originariamente da *Carol Shaw* per *Atari VCS* nel 1983. Il gioco, il cui scopo era distruggere una serie di installazioni militari volando con un caccia a pelo d'acqua lungo il corso di un fiume, fu il primo videogame ideato da una donna. "River Raid" venne presto convertito in tutti i principali formati, diventando uno dei più venduti titoli della società, che ha deciso di realizzarne una versione aggiornata nel 1993.

RIVISTE DI SETTORE Più che in altri mercati, nel settore dei videogiochi rivestono una notevole importanza le pubblicazioni specializzate, che vengono considerate dagli appassionati vere e proprie "bibbie" che possono

decretare con le loro recensioni il successo o il tonfo di un nuovo *programma*. Tutti indistintamente strutturati secondo i canoni introdotti all'inizio degli anni '80 dalla rivista americana *Electronic Games* (con una grossa parte di recensioni dei nuovi prodotti, una sezione di notizie più o meno approfondite e una relativa ai "trucchi", ai *cheat mode* e alla comunicazione diretta con i lettori), i vari periodici si differenziano per lo più per il taglio degli articoli – rivolti a questa o quella fascia d'età – e per le *macchine* trattate, con un certo incentivo al campanilismo che da sempre contraddistingue i possessori di diversi sistemi.

RIVISTE SU CASSETTA Naturale evoluzione delle *riviste di settore*, negli ultimi anni sono state prodotte in diversi paesi alcune pubblicazioni su videocassetta. I contenuti di queste riviste su nastro sono equivalenti a quelli delle comuni produzioni su carta, ma permettono di fornire all'acquirente informazioni molto più complete e affidabili sui prodotti trattati, di cui è possibile osservare intere sequenze complete di *colonna sonora*. Questo tipo di pubblicazioni per il momento ha ottenuto una certa diffusione solo in Giappone e parte degli *Stati Uniti*, ma vi sono stati esperimenti in questo senso anche in vari altri paesi,

fra cui l'Italia con "Games on Video", ideata da Bonaventura di Bello.

ROAD BLASTERS *Coin-op* prodotto dalla *Atari* nel 1988 che vedeva il giocatore alla guida di un'automobile armata impegnata in una frenetica corsa. La mediocre realizzazione viene qui ricordata per un'innovativa iniziativa legata al gioco: completando ogni *livello*, infatti la *macchina* forniva un codice segreto che, inviato su cartolina postale al produttore, dava diritto a ricevere una T-shirt che certificava l'abilità del giocatore.

ROBINETT, WARREN Autore di "*Adventure*" per *Atari VCS*, prima *avventura dinamica* mai realizzata. Oltre che per questa nota storica, il gioco viene ricordato come primo tentativo di ribellione degli autori della *Atari* alle rigide regole aziendali, che impedivano di rivelare in alcun modo i nomi dei *programmatori*. Robinett riuscì infatti a inserire nella versione finale del gioco il messaggio "Game Created by Warren Robinett" (trad. "gioco creato da W.R."), che appariva su schermo solo compiendo una complicata e del tutto innaturale serie di azioni. La scritta, inserita all'insaputa dei dirigenti della società, venne scoperta solo molto tempo dopo la pubblicazione del gioco, sembra senza effetti negativi per l'autore.

ROBOTRON: 2084 *Coin-op* progettato da *Eugene Jarvis* e Larry DeMar e prodotto dalla *Midway* nel 1984. Il gioco era uno *shoot 'em up* frenetico e rumoroso nel miglior stile del famoso duo di *game designer* in cui il giocatore doveva sterminare nutrite schiere di robot che avevano invaso una città e stavano tentando di trasformare in creature meccaniche anche i pochi esseri umani rimasti. Il *cassone* era caratterizzato dalla presenza di due *joystick*, usati per muovere il protagonista e direzionare i suoi spari. L'originale sistema di comando non venne purtroppo apprezzato dal grande pubblico, che lo trovava troppo difficile, e le *macchine* prodotte vennero così riciclate per ospitare "Space Dungeon", un misto di *labirinto* e *sparatutto* molto più semplice. Anche in questo caso il pur maggiore successo ottenuto non venne ritenuto sufficiente, e il sistema di controllo a doppio joystick non venne più utilizzato se non in alcune produzioni sporadiche come "Krull".

ROLE PLAYING GAME Genere di gioco tradotto in italiano con "*Gioco di Ruolo*".

ROLLOVER Vedi *Azzeramento del Punteggio.*

ROM Acronimo di "Read-Only Memory" ("*memoria* di sola lettura"). Con questo termi-

ne si indicano particolari *chip* su cui vengono registrati in forma permanente dati di frequente utilizzo. Le *cartucce* utilizzate dalle *console* sono un tipico esempio di ROM.

ROTAZIONE Effetto grafico che permette di ruotare rigidamente tutta o parte della schermata, come se gli elementi raffigurativi fossero disegnati su un foglio di carta che viene fatto ruotare su un tavolo. Gli effetti di rotazione richiedono grandi quantità di calcoli molto complessi da parte della *macchina*, che vengono generalmente eseguiti da *chip* concepiti appositamente per questo scopo.

ROTOSCOPING Tecnica grafica di fotomontaggio ideata per il cinema e applicata con un certo successo anche in alcuni videogiochi. In ambito videoludico, il rotoscoping è un'evoluzione della *digitalizzazione* in cui gli elementi vengono videoripresi di fronte a un fondale di colore uniforme. Eliminando elettronicamente il colore del fondale, si ottiene un elemento grafico "puro", che è possibile inserire nel fondale; per evitare che appaia "appiccicato sul *fondale*", però, è necessario un ulteriore passaggio con una forma evoluta di *antialising* che riduca lo "stacco" fra le due parti dell'immagine.

ROUTINE Parte di *codice* delegata a gestire

una funzione specifica (aumento del *punteggio*, *scrolling* del *fondale*, produzione di effetti sonori, ecc.) che viene generalmente ripetuta numerose volte durante l'esecuzione del *programma*.

RPG Acronimo di "*Role Playing Game*".

RUSSEL, STEVE Autore della prima versione di "*Space War*", realizzato nel 1962.

SALA GIOCHI Locale progettato per raccogliere *coin-op*, flipper e altre macchine a gettone per l'intrattenimento, fra cui i *cabinati* di grandi dimensioni – e alti costi d'esercizio – non installabili altrove.

SALAMANDER *Sequel* del 1986 di "*Gradius*" in cui due giocatori potevano affrontare contemporaneamente le orde di Bacterion. Il *coin-op* fu il primo esperimento (fallito) di impiego di memoria a bolle, un sistema di registrazione dei dati molto efficace ed economico ma poco adatto ai tempi di accesso rapidissimi necessari in un videogame.

SALVATAGGIO In gergo informatico, si indica col termine "salvataggio" la registrazione di dati su un supporto archiviabile da cui sia possibile recuperarli intatti in un secondo tempo. Applicata ai videogiochi, questa funzione permette di interrompere la partita giocata (specie nel caso di videogame complessi

come *avventure* o *giochi di ruolo*) per riprenderla poi con calma.

SAN, JEZ *Programmatore* e *game designer* fra i fondatori della *Argonaut Software*, per la quale ha progettato i *motori* per *grafica poligonale* impiegati nei suoi principali successi e l'*F/X Chip*.

SCHEDA ACCELERATRICE Tipo di *espansione* per *computer*. Esistono diversi tipi di schede acceleratrici, ma le più diffuse consistono di uno o più *chip* dedicati alle operazioni di calcolo (detti "coprocessori matematici") che "alleggeriscono" il lavoro della *CPU*, uniti a un dispositivo di temporizzazione (chiamato "clock", dall'inglese "orologio") che si sostituisce a quello preesistente per permettere una frequenza operativa più alta.

SCHEDA AUDIO Tipo di *espansione* utilizzato per lo più sui *PC*, che possono solitamente produrre suoni solo attraverso un piccolo cicalino piezoelettrico di scarse capacità. Esistono diversi tipi di schede audio, ma tutte contengono l'intera circuiteria necessaria a gestire la produzione di suoni su due o più canali audio, in genere collegati a minuscoli altoparlanti che vengono piazzati ai lati del *monitor*. Le differenze tecniche fra una scheda e l'altra hanno obbligato i produttori di giochi a inseri-

re nei loro titoli *menu* che permettano di adattare il *programma* alla scheda utilizzata, che è solitamente in grado anche di riprodurre la voce umana. Attualmente esistono due standard principali cui fanno riferimento i vari produttori di schede audio, chiamati "Sound Blaster" e "AdLib".

SCHEDA JOYSTICK *Espansione* utilizzata in genere sui *PC*. Esistono diversi tipi di schede joystick, con la funzione di permettere l'utilizzo di uno o più *joystick* analogici o digitali su *macchine* che vengono solitamente controllate tramite tastiera o *mouse*. I joystick possono essere utilizzati solo con i *programmi* predisposti a questo tipo di controllo, ma alcune schede permettono di associare ai cinque o nove contatti del comando (quattro od otto direzioni più il *pulsante di fuoco*) altrettanti tasti, rendendo disponibile una forma di controllo alternativa.

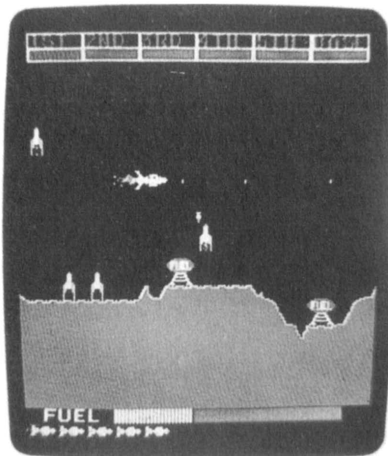
SCHIACCIAPENSIERI Denominazione commerciale della linea di giochi elettronici tascabili di maggior successo in Italia, con cui vengono definiti per estensione tutti i prodotti di questo genere. Vedi *Hand-held*.

SCRAMBLE *Coin-op* prodotto nel 1981 dalla *Konami*, che ottenne un grande riscontro di pubblico in tutto il mondo grazie al suo sche-



Schiacciapensieri

ma di gioco, che univa sezioni *shoot 'em up* ad altre di pilotaggio di precisione, in un mix sino ad allora inedito. Scopo del gioco era guidare un'astronave dotata di laser (rivolto in avanti) e bombe (che colpivano i bersagli a terra con una traiettoria curva) in una missione di incursione che culminava col bombardamento di una misteriosa struttura. Il fondale comprendeva catene montuose punteggiate da postazioni lanciamissili e tortuosi cunicoli che lasciavano a malapena spazio per il passaggio della navicella protagonista: constatata la relativa facilità con cui i giocatori riuscivano a me-



Scramble

morizzare un percorso ottimale attraverso le difese avversarie, la *Data East* produsse su licenza un aggiornamento del gioco (intitolato "Explorer") pochi anni dopo, in cui i nemici cambiavano posizione ad ogni partita.

SCREEN SAVE Vedi *Protezione dei Fosfori.*

SCUMM *Editor* progettato da *Ron Gilbert* e utilizzato dalla *LucasArts* per la realizzazione di *avventure grafiche*. Il sistema, ideato per accele-

rare i tempi di produzione di "*Maniac Mansion*" nel 1987, ha subito cogli anni numerose evoluzioni e, grazie anche alla recente aggiunta del sistema musicale "*iMuse*" costituisce attualmente uno dei sistemi più efficienti e completi a disposizione delle *software house*. I giochi realizzati con lo SCUMM hanno una struttura grafica comune, con lo schermo diviso orizzontalmente in due *finestre*. In quella superiore viene rappresentata l'azione con grafica animata, panoramiche, dettagli e dissolvenze, mentre quella inferiore è riservata alle *icone* relative ai possibili comandi e all'*inventario* del giocatore. Fra i più famosi titoli realizzati con questo sistema ricordiamo il comico-fantascientifico "Zak McKraken & the Alien Mindbenders", "*Indiana Jones* and the Last Crusade", "Indiana Jones and the Fate of Atlantis" e i due giochi della serie "*Monkey Island*".

SCUOLE PER AUTORI Purtroppo, in Occidente non esiste alcun corso o scuola in grado di preparare i *game designer* o i *programmatori* come in Giappone, dove diverse società sponsorizzano veri e propri istituti di formazione per i loro futuri autori (il più famoso è la Human Creative School, fondata nel 1992). Le persone interessate alla professione di *grafico* o di *musicista* possono comunque rivolgersi alle

numerose scuole che offrono corsi rispettivamente di fumetto/cartoon e di musica elettronica, capaci di fornire le nozioni di base necessarie. Va tuttavia sottolineato come la maggior parte degli attuali autori sia composta da semplici autodidatti, e che nel settore del divertimento elettronico vige la legge secondo cui "val più la pratica della grammatica".

SEGA Fondata in Giappone nel 1951 col nome di "Service Games", la Sega Games Corporation è oggi una delle società leader del settore videoludico. Dopo alcune vicende finanziarie fra cui l'unione con la Rosen Enterprises nel 1965 e l'acquisizione da parte della Gulf + Western Industries, la Sega introdusse nel 1983 il primo *laser game*, "*Astron Belt*" e il primo gioco in *3D*, "*SubRoc-3D*", per tornare indipendente nel 1984. Fra i principali produttori mondiali di coin-op (fra cui i leggendari "*Frogger*", "*Out Run*", "*R-360*" e "Virtua Racing"), la società è attiva anche sul mercato dei prodotti domestici, con le console *Megadrive, Master System* e *Game Gear*. Perenne concorrente della *Nintendo*, la Sega possiede in Giappone diversi parchi a tema paragonabili a quelli americani della Disney Corporation.

SEGA CD Nome con cui è conosciuto negli Stati Uniti il *Mega CD*.

SEGA GAME GEAR *Console* portatile con *monitor* a cristalli liquidi lanciata dalla *Sega* nel 1989 e importata in Italia dal 1991. Il Game Gear è la console a 8-*bit* più venduta nel mondo nella categoria dei portatili a colori: in due anni ne sono stati acquistati oltre quattro milioni di pezzi. Capace di visualizzare sino a 32 colori contemporaneamente scelti da una tavolozza di 4096 sfumature, ha una *risoluzione* di 160 pixel per 146 e può essere utilizzato come televisore tascabile con l'aggiunta di un *sintonizzatore*.

SEGA MASTER SYSTEM Introdotto in Italia nel 1986, il Master System è stata la prima console domestica sviluppata dalla Sega. Lanciata come rivale del *NES* della *Nintendo*, il Master System non ha riscosso un grande successo né in Giappone, né negli Stati Uniti, dove è conosciuto con il nome di "Micro Drive". Le sue caratteristiche tecniche sono modeste, ma efficaci: la *CPU* è uno Z80 a 8-*bit*, la risoluzione è di 256 per 192 *pixel* di 16 colori scelti da una tavolozza di 64. Nel 1990 è stato introdotto sul mercato il Master System II, una versione solo esteticamente migliorata della *macchina*, che sta venendo lentamente soppiantata dal più potente *Megadrive*, che assicura una completa *compatibilità* con le *cartucce*

prodotte in questo formato grazie a un'apposita *interfaccia*.

SEGA MEGA CD Lettore di *CD-ROM* per *Sega Megadrive*, il Mega CD è stato lanciato in Giappone sul finire del 1991 e negli Stati Uniti nel novembre del 1992, dove è conosciuto con il nome di "Sega CD". Il *software* sviluppato in *America* non è *compatibile* con la versione giapponese (e viceversa) per via di un *chip* di protezione diverso da nazione a nazione. Il cuore della macchina è un Motorola 68000 che, insieme ad altri circuiti, è in grado di emulare gli effetti di *zoom*, *rotazione* e *texture mapping* che hanno fatto la fortuna del rivale *Super NES* (vedi *Modo 7*). Tra i titoli prodotti ricordiamo la serie "Make My Own Video" che permette di realizzare semplici video musicali con alcuni famosi artisti (Guns & Roses, Peter Gabriel, INXS, ecc.). Nel 1993 è stato introdotto il "Mega CD 2", che differisce dalla versione precedente solo sul piano estetico.

SEGA MEGADRIVE Prima *console* a 16-*bit* presentata sul mercato nel 1988, il Megadrive usa come *CPU* il *chip* 68000 della Motorola, lo stesso impiegato dalla prima generazione di *home computer Amiga* e *ST*, dai *Macintosh* della *Apple* e dal *Neo Geo* della *SNK*. Capace di visualizzare fino a 64 colori contempo-

raneamente scelti da una tavolozza di 512, questa macchina ha ottenuto un grandissimo successo in tutto il mondo grazie soprattutto ai numerosi titoli disponibili e alla possibilità di utilizzare i giochi prodotti per *Master System* con una apposita *interfaccia*. Fra i titoli di punta del Megadrive troviamo la serie di "*Sonic*", *platform game* che si pongono come diretti concorrenti della serie di *Mario* della *Nintendo*. Nota negli Stati Uniti con il nome di "Genesis", questa console è stata lanciata in Italia nel 1990. Nel 1993 ne è stata introdotta sul mercato una nuova versione, il Megadrive 2, diversa dalla precedente solo sotto l'aspetto estetico.

SEGA VR Vedi *Virtua Sega*.

SENSIBLE SOFTWARE *Software house* fondata nei primi anni Ottanta da Chris Yates e John Hare, due fra i più abili e creativi *game designer* e *programmatori* europei. Fra le numerose produzioni di successo, ricordiamo il *construction set* "*SEUCK*", lo *shoot 'em up* "Parallax", e l'originalissimo "Wizball". Il titolo di maggior successo della società è tuttavia "Sensible Soccer", gioco di calcio realizzato in vari formati che ha rubato a "*Kick Off*" la fama di miglior prodotto del genere.

SENTINEL, THE Stranissimo videogame

scritto da *Geoff Crammond* nel 1987 per *C-64* e presto convertito in molti formati. Il gioco metteva l'utente negli inusuali panni di un essere biomeccanico in grado di assorbire l'energia dell'ambiente circostante e utilizzarla per teletrasportarsi. Scopo di "The Sentinel" era riuscire appunto a teleportarsi nel punto più alto di un mondo tutto cime e valli rappresentato con *grafica poligonale* per colpire dall'alto la Sentinella, un terribile robot dallo sguardo mortale. Originale quanto spettacolare, "The Sentinel" è stato uno dei giochi più innovativi di tutti i tempi, gravemente penalizzato purtroppo in diversi paesi da una pessima distribuzione che ne limitò il pur notevole successo.

SEQUEL Termine con cui vengono indicati i "seguiti" di titoli di successo, proprio come accade in campo cinematografico con i vari "Terminator 2" o "Rocky V".

SEUCK Acronimo di "Shoot 'Em Up Construction Kit" (trad. "Kit di costruzione per *sparatutto*"), un *programma* del 1987 realizzato originariamente per *C-64* dalla *Sensible Software*. Il "SEUCK" permetteva di realizzare facilmente *shoot 'em up* di buona qualità, anche se necessariamente limitati. Il programma riscosse un enorme successo fra gli appassio-

nati, che lo utilizzarono per creare innumerevoli giochi, alcuni dei quali sfruttavano in maniera alternativa le possibilità del programma per ottenere effetti impensabili.

SEVENTH GUEST, THE *Programma* sviluppato dalla Trilobyte e prodotto su *CD-ROM* dalla *Virgin* nel 1992. "The Seventh Guest" (trad. "Il Settimo Ospite") è un *puzzle game* composto da numerosi *sottogiochi*, cui si accede spostando il proprio alter-ego digitale nei saloni di una grande casa infestata da fantasmi. Più che per la struttura di gioco piuttosto semplice e banale, "The Seventh Guest" viene qui ricordato per essere stato il primo videogame a occupare più di un CD – due, per la precisione – con l'enorme quantità di grafica in *ray-tracing* di assoluto realismo impiegata per i numerosissimi fotogrammi di *animazione* necessari per mostrare i movimenti del protagonista nella casa e i molti oggetti contenutivi. Benché sia probabilmente il titolo più spettacolare di tutta la storia dei videogiochi, "The Seventh Guest" non ha ottenuto un grande successo a causa del costoso *hardware* necessario per utilizzarlo e della *giocabilità* alquanto ridotta.

SFX Vedi *F/X Chip*.

SHADOWFIRE *Programma* prodotto dalla

Beyond per *C-64* e *ZX Spectrum* nel 1985. "Shadowfire" fu la prima *avventura iconica* della storia, resa ancora più particolare (e in un certo senso criptica) dall'assenza totale di testo dallo schermo. Scopo del gioco era controllare un gruppo di agenti segreti di differenti pianeti infiltratisi sull'ammiraglia del generale Zoff – un criminale intergalattico che aveva rapito un ambasciatore – e utilizzare le loro diverse caratteristiche per recuperare l'ostaggio e possibilmente eliminare il nemico entro 100 minuti dall'inizio del gioco. Nonostante "Shadowfire" non fosse certo un gioco di immediata comprensione, il successo di pubblico che ottenne fu notevole, tanto da giustificare la successiva pubblicazione di un *editor* chiamato "Shadowfire Tuner". Il programma ebbe un *sequel* nell'*avventura dinamica* "Enigma Force", che non ottenne però buoni riscontri di vendita.

SHAREWARE Forma commerciale utilizzata da alcuni autori emergenti per favorire la diffusione dei loro prodotti. I *programmi* in shareware vengono diffusi in ogni modo possibile dagli autori stessi, sfruttando consapevolmente anche il circuito della *pirateria*. Nelle schermate introduttive di questi prodotti, viene inserito un messaggio che chiede a tutti gli

utenti soddisfatti del gioco di inviare una piccola somma all'autore, che riesce spesso così a recuperare le spese di realizzazione.

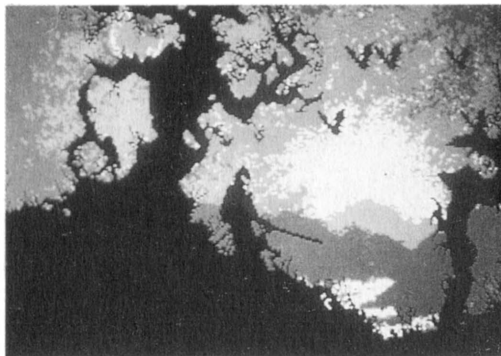
SHAW, CAROL Prima donna ad avere programmato un videogioco, Carol Shaw è una ex analista di mercato passata al mondo videoludico per "abbandonare la noia delle curve di flessione e le previsioni di vendita". Vedi *River Raid*.

SHOOT 'EM UP Genere di gioco che tradotto letteralmente suonerebbe "sparagli addosso" e la stampa specializzata ha italianizzato in "*sparatutto*" o "spara spara". Com'è facile intuire, ci si riferisce agli innumerevoli giochi in cui la mira e la rapidità nel premere il *pulsante di fuoco* costituiscono la parte preponderante dell'azione. Questa evoluzione elettronica dei vecchi tiri al bersaglio dei lunapark vede il suo capostipite in *Space Invaders* ed è caratterizzata dal rapporto schiacciante fra i nemici (tanti ma stupidi) e il giocatore (affiancato al massimo da un compagno e, si spera, intelligente). Vengono definiti inoltre "shoot 'em up progressivi" quelli in cui l'avanzare nel gioco determina un progressivo miglioramento delle capacità offensive del giocatore indipendentemente dall'utilizzo di *power-up* di durata limitata.

SIERRA ON-LINE *Software house* statunitense fondata da *Roberta Williams* e specializzata nella produzione di *avventure grafiche*. Nata per distribuire il primo gioco della serie di "King's Quest", scritto dalla stessa Williams, la Sierra On-Line produce diverse altre saghe, fra cui ricordiamo la poliziesca "Police Quest" di *Jim Walls,* la comico-fantascientifica "Space Quest", il fanta-horror di "Manhunter" e l'umorismo "a luce rossa" di "Leisure Suit Larry".

SILHOUETTE Originale tecnica di rappre-

Silhouette: una schermata di "Palladin".



sentazione grafica sperimentata in "Blade Warrior" della Mirrorsoft, noto anche come "Palladin" e pubblicato nel 1989 per *Amiga* e *PC*. Nel gioco, ogni elemento era rappresentato come una sagoma nera stagliata contro la luce della luna – il che permetteva di risparmiare le notevoli quantità di *memoria* normalmente riservata ai *dati* relativi al colore. Il gioco non venne accolto con particolare calore, e l'esperimento non ebbe seguiti.

SIM CITY Innovativo *programma* realizzato nel 1987 da *Will Wright* per la Maxis (fondata lo stesso anno da Jeff Braun e l'autore stesso). "Sim City", ispirato dall'editor impiegato per la stesura del vecchio *shoot 'em up* "Raid on Bungeling Bay", è stato uno dei più grandi successi dell'industria videoludica, prodotto per tutti i principali sistemi domestici. Scopo del gioco è fondare e controllare lo sviluppo di un'intera città, arginando traffico, inquinamento, criminalità e rimediando a emergenze varie, fra cui figura persino la furia distruttiva di Godzilla! L'immenso riscontro di pubblico del gioco generò innumerevoli *cloni* e costituì la base per una lunga serie di variazioni sul tema della stessa Maxis, fra cui spiccano "Sim Life" (un vero e proprio laboratorio di genetica domestico), il planetario "Sim Earth" e

"Sim Ant", che riproduce dettagliatamente i meccanismi di funzionamento di un formicaio. L'unico *sequel* ufficiale di "Sim City" – senza considerare due *data disk* – è stato prodotto nel 1993 col titolo di "Sim City 2000".

SIMULAZIONE, GIOCHI DI Genere di gioco in cui viene riprodotto il più fedelmente possibile il funzionamento di un particolare macchinario, che può essere utilizzato nell'ambito di situazioni più o meno realistiche. Il tipo di simulazione più diffuso è senza dubbio quello relativo a velivoli civili e militari, in cui il giocatore deve impratichirsi delle tecniche di pilotaggio e di ogni altra funzione necessaria sui veicoli reali, come le procedure di comunicazione o le tattiche di duello aereo o di bombardamento.

SIMULMONDO *Software house* italiana fondata nel 1988. La Simulmondo, con sede a Bologna, ha realizzato negli anni un buon numero di videogiochi per *C-64, Amiga* e *PC*, ma la sua fama è legata per lo più alle serie di giochi distribuiti in edicola e basati su noti personaggi dei fumetti (Dylan Dog, Tex Willer, Martin Mystere e Diabolik).

SINCLAIR Industria inglese fondata da sir *Clive Sinclair* cui si deve il merito, nei primi anni '80, di avere portato i "seriosi" *computer*

in ogni casa dando vita a un fenomeno di massa fra gli adolescenti paragonabile solo al successo del rock'n'roll. La Sinclair ha prodotto numerosi *home computer* – fra cui lo *ZX 81* e lo *ZX Spectrum* – prima di essere rilevata nel 1985 dalla *Amstrad*. Dalla società originaria è nata inoltre la Sinclair Research, attiva in ambito elettronico.

SINCLAIR QL Presentato ufficialmente nei primi mesi del 1984, il Sinclair QL era stato definito da *Clive Sinclair* "la prima *macchina* professionale venduta a meno di 400 sterline" ma, nonostante le ottimistiche previsioni del suo creatore, si rivelò un insuccesso tale da compromettere in maniera drammatica le sorti della società. Il QL, ardito ibrido tra un *computer* professionale e una macchina da gioco, venne presto dimenticato anche a causa del supporto magnetico impiegato, una variante del *floppy disk* senza alcuna *compatibilità* con i formati preesistenti.

SINCLAIR ZX SPECTRUM Uno dei principali protagonisti della storia dei videogiochi negli anni '80, il successore dello *ZX 81* venne lanciato nel 1982. L'*home computer* (disponibile in versione da 16 o 48 *K* di *RAM*) era caratterizzato da piccole dimensioni, una tastiera multifunzionale in gomma e discrete capacità

grafiche. In perenne testa-a-testa con il *C-64*, lo *Spectrum* perse colpi solo nei primi anni '90, quando i suoi limiti (specie in campo sonoro) vennero evidenziati dai disperati tentativi di *conversione* dei *coin-op* di successo e dalla diffusione dei primi home computer a 16-*bit*.

SINCLAIR ZX80 Commercializzato nel 1980 dalla società inglese *Sinclair* all'"accessibile" prezzo di 100 sterline circa (che diventavano 80 per la versione non assemblata), lo ZX80 riscosse un certo successo in tutta Europa nonostante le specifiche tecniche molto primitive: 1 *K* di *RAM*, grafica alquanto rozza e assenza totale di sonoro. Il *computer* venne soppiantato in breve tempo dal *Sinclair ZX81* e dal *VIC-20* della *Commodore*.

SINCLAIR ZX81 Minuscolo *computer* prodotto a partire dal 1981 e caratterizzato dal prezzo estremamente vantaggioso, che lo rese per diversi anni la *macchina* più utilizzata dai neofiti. Lo *ZX 81*, capace di generare solo immagini in bianco e nero, aveva una tastiera a sfioramento e un solo *K* di *RAM* (ma alcune *espansioni* lo portavano sino a 64 K), con cui alcuni appassionati erano comunque riusciti persino a realizzare delle *simulazioni* di volo.

SINCLAIR, ANITA Fondatrice e principale autore della *Magnetic Scrolls*, unica società in

grado di competere qualitativamente con la *Infocom* nel settore delle *avventure testuali*.

SINCLAIR, SIR CLIVE Uno dei più prolifici e originali inventori britannici, insignito della carica di baronetto per meriti industriali, Clive Sinclair è noto nel settore dei videogiochi soprattutto per avere fondato l'industria che porta il suo cognome, da cui sono nati lo *ZX 81* e lo *Spectrum*. Caratterizzato da uno spiccato gusto per le innovazioni inusuali, Sinclair ha operato spesso anche al di fuori del settore della microelettronica: suo è per esempio il progetto del C5, bizzarro triciclo con motore elettrico e manubrio montato sotto al sedile che avrebbe dovuto teoricamente risolvere i problemi del traffico cittadino londinese.

SINGLETON, MIKE Uno dei più attivi *game designer* nel campo dei giochi tattico-strategici, Mike Singleton ha ottenuto il suo primo grande successo con un ibrido fra *avventura* e *war game* di genere *fantasy* intitolato "Lords of Midnight", prodotto originariamente per *ZX Spectrum* dalla Beyond. Dopo averne prodotto due *sequel* che ottennero grandi riscontri di pubblico, l'autore ha passato diversi anni studiando un nuovo concetto di gioco, applicato per la prima volta nel 1990 in "Midwinter" per *Amiga* e *ST*. Il *programma* unisce la comples-

sità di un war game a uno schema di gioco dinamico basato su sequenze *arcade* che sfruttano le possibilità di un eccellente *motore* per *grafica poligonale* secondo una struttura riutilizzata nel successivo "Flames of Freedom". Dopo questa esperienza, Singleton è tornato a occuparsi di *stereoscopia*, che intende applicare in un futuro gioco fantascientifico.

SINTESI VOCALE Procedimento che consente la riproduzione della voce umana in un videogioco. A differenza delle tecniche di *digitalizzazione*, in cui ci si limita a riprodurre una registrazione, con la sintesi vocale è possibile creare infinite parole e inflessioni di tono a partire da unità sonore dette "fonemi". L'effetto può essere ottenuto in diversi modi a seconda delle capacità dei circuiti audio della *macchina* utilizzata, non ultimo l'utilizzo di un'apposita *espansione*, come nel caso del vecchio *Intellivoice* per *Intellivision*.

SINTONIZZATORE Dispositivo elettronico preposto alla ricezione e alla decodifica dei segnali televisivi, che vengono inviati a un *monitor* e a uno o più *altoparlanti*, dove verranno trasformati in immagini e suoni. In ambito videoludico, la presenza di un sintonizzatore costituisce per lo più un rischio di disturbo sul segnale generato dalla *macchina* utilizzata, che

può risultare in un aspetto audiovisivo anche gravemente distorto. Alcune società producono tuttavia sintonizzatori addizionali da applicare temporaneamente al proprio monitor o *console* portatile, trasformandoli così in televisori a tutti gli effetti.

SISTEMA DI SVILUPPO Termine tecnico con cui viene indicato l'insieme delle risorse *hardware* e *software* utilizzate da uno *sviluppatore* per la realizzazione di un videogame. La maggior parte dei sistemi di sviluppo, e in particolar modo quelli relativi alle *console* di produzione nipponica, sono tenuti segreti e vengono affidati solo temporaneamente agli autori impegnati su un progetto dietro contratto scritto che specifica che le nozioni acquisite dal loro utilizzo non saranno rivelate né impiegate in altre produzioni.

SISTEMI IDRAULICI Introdotti in ambito videoludico dalla *Sega* nel 1986 con lo *shoot 'em up* "Space Harrier", i sistemi idraulici sono stati più volte collegati al sedile occupato dal giocatore per simulare i moti di rollio e beccheggio del veicolo da lui controllato sul video. Il notevole costo di questi dispositivi ne ha sempre limitato l'impiego, ma sono stati utilizzati con successo in diversi cabinati, fra cui il gigantesco "Galaxy Force II" (montato su una base di ol-

tre 4 mq) e la versione deluxe di "Super Monaco GP", ottimo simulatore di formula uno che riproduceva con impressionante realismo le accelerazioni laterali nelle curve.

SKATEBOARD Come ogni moda giovanile, anche lo skateboard entrò nel momento di sua massima diffusione a far parte del mondo dei videogiochi. I due prodotti più importanti imperniati sulla tavola a rotelle sono il *coin-op* della *Atari* "720°" (dal nome di una manovra acrobatica che consiste nel far fare due giri completi alla tavola in volo) e il *programma* della *Electronic Arts* "Skate or Die!" (trad. "Va' in skate o Muori!"), disponibile nei principali formati. Entrambi i giochi vedono il protagonista impegnato in una serie di gare di abilità sullo skateboard: slalom, rampa, salto, inseguimenti, ecc. Mentre "720°" non si distinse particolarmente, il titolo per *home computer* ebbe un più che discreto successo, sufficiente per giustificare la produzione del *sequel* "Ski or Die!", strana serie di competizioni invernali su sci e snowboard.

SKELLY, TIMOTHY *Game designer* ideatore di "Armor Attack" e "Rip Off" oltre che dei più noti "Starcastle" e "Reactor". Skelly è anche l'autore del libro di vignette umoristiche riguardanti i videogiochi "Shoot the Robot, then Shoot Mom".

SLASH 'EM UP Tradotto letteralmente, "Squarciali Tutti". Sottogenere dei *beat 'em up* in cui il personaggio controllato dal giocatore affronta i propri avversari armato di spada o un'altra arma da taglio.

SMANETTAMENTO Neologismo nato per identificare il sistema di comando presentato per la prima volta nel *coin-op* "*Hyper Olympics*" e nella *cartuccia* "*Decathlon Activision*". Ideato per simulare lo sforzo atletico di uno sportivo in gara, lo smanettamento consiste nel muovere alternatamente a destra e a sinistra il *joystick* o nel premere una coppia di pulsanti: più il movimento è rapido, più il nostro alter ego su schermo correrà veloce o si sforzerà per sollevare un peso o lanciare un oggetto. Questa tecnica, che risulta fisicamente spossante se applicata a partite più lunghe di un paio di minuti, è sinora stata applicata solo a giochi sportivi, con l'unica eccezione di "Combat School", un titolo della *Konami* in cui il giocatore impersonava un marine impegnato in un massacrante corso di addestramento.

SMART BOMB Denominazione con cui veniva indicata nel *coin-op* "*Defender*" un particolare tipo di arma in grado di eliminare istantaneamente tutti i nemici presenti sullo schermo con la semplice pressione di un pulsante. Il

termine è stato da allora adottato universalmente per indicare questo tipo di funzione.

SMOOTHING Forma di *antialiasing* applicata a tutto un elemento senza limitarsi ai suoi contorni. L'effetto finale è di leggera "sfocatura" e aumenta notevolmente il realismo delle parti in movimento sullo schermo.

SNK NEO GEO Prodotto a partire dal 1990 dalla *SNK*, il *Neo Geo* è una delle *console* a 16-*bit* più potenti sul mercato, ma anche una delle più costose. La *CPU* della *macchina* è un Motorola 68000 che lavora affiancato da uno Z80. Capace di visualizzare fino a 4096 colori su schermo scelti da una tavolozza di 65.000 sfumature, il Neo Geo è dotato di un sonoro particolarmente sofisticato: 13 canali audio in stereofonia. La console utilizza *software* su *cartucce* con un massimo di 41 *Mega* di *memoria* circa, una quantità di dati più che doppia rispetto a quella dei più evoluti giochi d'azione attualmente in circolazione. Scarsamente diffuso in ambito domestico a causa dei notevoli costi sia della console che delle singole cartucce, il Neo Geo è utilizzato soprattutto in *sala giochi* all'interno di appositi *cassoni* che permettono al giocatore di selezionare fra una rosa di 8 giochi – spesso anteprime dei titoli che saranno poi distribuiti nei negozi.

SNK Società giapponese impegnata nel settore del divertimento elettronico sin dai primi anni Ottanta. Dopo essersi fatta un nome nel mercato dei *coin-op*, la SNK ha tentato di conquistare quello casalingo lanciando nel 1990 una propria *console* dalle specifiche tecniche eclatanti, il *Neo Geo*. Fra i titoli di maggior successo della SNK ricordiamo il *clone* di "*Commando*" intitolato "Ikari Warriors", "Beast Busters" e "Time Soldiers".

SOFT AID Sull'onda del successo di iniziative benefiche come il megaconcerto "Live Aid", diverse *software house* hanno realizzato uno o più giochi i cui proventi di vendita venivano devoluti per questa o quella causa. L'iniziativa di maggior successo fu costituita da "Soft Aid", una raccolta su *cassetta* di 10 titoli di vari produttori realizzata per tutti i principali sistemi domestici. Il nastro conteneva, sul lato B, la canzone "Do They Know It's Christmas?" (trad. "Ma Sapranno che è Natale?", con riferimento ai bambini del Terzo Mondo), e tutti gli incassi andavano al fondo Band Aid ideato dall'artista Bob Geldof.

SOFTWARE Termine che indica tutte le componenti non tangibili di un sistema informatico. I *programmi* registrati su supporto magnetico, ottico o in forma permanente sul-

le *ROM* ricadono nella categoria di software.
SOFTWARE HOUSE Società produttrici di *programmi*, in grado di seguire ogni fase della realizzazione dei titoli. Gruppi di autori che non seguano il marketing, la produzione in serie e il confezionamento vengono definiti invece "*sviluppatori*".
SOGGETTIVA Per analogia con il gergo cinematografico, con questo termine si indica una particolare "inquadratura" che simula il punto di vista di un personaggio coinvolto in un'azione. Questo tipo di visuale "dagli occhi del protagonista" rappresenta senza dubbio il miglior modo per coinvolgere psicologicamente i giocatori in quello che sta accadendo sullo schermo. Molto recentemente, il *programma* "Battletoads" ha introdotto una nuova originale concezione della soggettiva, in quanto l'azione non è più vista dagli occhi del protagonista, ma da quelli del suo avversario.
SOLO FLIGHT *Simulazione* di volo prodotta per *C-64* nel 1985 dalla *MicroProse*. "Solo Flight", che seguiva le peripezie di un piccolo monomotore postale, costituì per molti anni l'unica alternativa al più complesso "*Flight Simulator*" nell'ambito dei simulatori di volo civile. Benché semplicistico e piuttosto ripetitivo, il gioco ottenne un discreto successo,

che ne giustificò una riedizione due anni dopo differenziata unicamente dalla presenza di *sintesi vocale* per i messaggi inviati dalla torre di controllo al pilota.

SONIC Mascotte della *Sega* dal 1991, Sonic è un porcospino azzurro capace di correre a velocità elevatissime, comparso per la prima volta nell'omonimo *platform game* prodotto originariamente per *Megadrive*. Il gioco, sviluppato dalla sezione statunitense della società giapponese, è stato concepito specificamente come concorrente dei prodotti di *Mario*, e la sua pubblicazione ha scatenato un rinnovato campanilismo fra i possessori delle diverse *console*. Dopo varie comparse come "ospite" in altre produzioni Sega (la più famosa delle quali sotto forma di ciondolo appeso allo specchietto retrovisore dell'auto protagonista di "Rad Mobile"), Sonic è tornato alla ribalta insieme alla piccola volpe Tails nel *sequel* di minor successo "Sonic 2", nuovo platform game per due giocatori anche in contemporanea.

SONIC BLASTMAN *Coin-op* del 1990 che unisce la varietà permessa dal video alle caratteristiche degli ergometri meccanici dei lunapark. In "Sonic Blastman" il giocatore impersona un supereroe dotato di immensa forza fisica, che deve scongiurare a suon di potenti


Sonic, © Sega

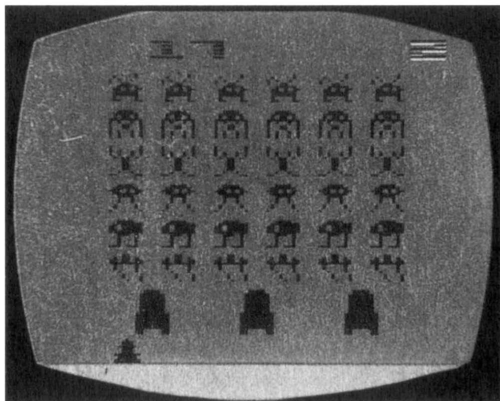
pugni una serie di minacce (dalle gang di teppisti a un'enorme meteora che sta per distruggere la Terra). Invece che utilizzare *joystick* e pulsanti, il *cassone* sfrutta un meccanismo di controllo composto da un cuscino imbottito montato su un pistone idraulico: il giocatore indossa un guantone da boxe, con il quale deve colpire con forza il cuscino. L'energia del pugno viene misurata da un sistema ergometrico, e i risultati dell'azione vengono mostrati sul video.

SOTTOGIOCO Semplice sezione *arcade* contenuta nell'ambito di un *programma* di più ampio respiro. I sottogiochi possono essere completamente slegati dall'azione principale (come nel caso degli *shoot 'em up* "nascosti"

nei *giochi di guida* della serie "Lotus" della *Gremlin*, cui si può accedere inserendo sigle particolari nella *vanity board*) o integrarla svolgendo particolari funzioni (nell'*avventura dinamica* "Ganbare Goemon", per esempio, facendo giocare il protagonista con i divertimenti offerti dalle sale giochi sparse per tutto lo scenario si ottiene il denaro necessario per acquistare oggetti utili alla risoluzione del gioco).

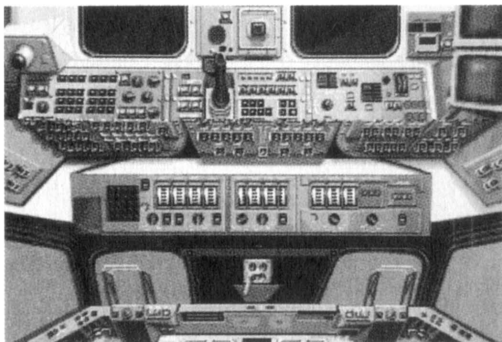
SOTTOLIVELLO Suddivisione interna a un *livello* equivalente a un *quadro*. In alcuni casi, particolari sottolivelli coincidono con *sottogiochi* o sezioni extra del gioco.

SPACE INVADERS *Coin-op* della *Taito* che, nel 1977, dette inizio alla diffusione di massa dei videogiochi. Questo ripetitivo *shoot 'em up*, in cui bisognava abbattere un esercito di extraterrestri che marciavano verso l'amato suolo terrestre con un semplice cannoncino, rappresentò per molti anni l'idea stessa di videogioco insieme a "*Pac-Man*". Il gioco, imitatissimo, ha generato nel corso degli anni una serie di *cloni* e *sequel*, fra cui "Deluxe Invaders", "Return of the Invaders" e "Super Space Invaders". Nel 1985 la Taito ha poi prodotto una versione parodistica dei suoi "marzianini" per il gioco meccanico "Cosmo Gang", divenuto un coin-op nel 1993.



Space Invaders

SPACE SHUTTLE L'astronave orbitale statunitense è sempre stata uno dei grandi protagonisti della storia dei videogiochi. Dopo una prima comparsa in "Project: Space Station" per *Commodore 64*, in cui bisognava ideare e realizzare una base orbitante grazie alla navicella (all'epoca ancora allo stadio di progetto), lo shuttle è stato il titolare di una delle più serie *simulazioni* per *VCS* nel 1984. Il gioco, realizzato da Steve Kitchen per la *Activision* con



Uno dei numerosi pannelli di controllo di "Shuttle" della Virgin.

la collaborazione della NASA, ha fornito le basi per numerosi altri simulatori del veicolo comparsi nel corso degli anni nei più svariati formati. Attualmente, il miglior *programma* di questo genere è "Space Shuttle" – realizzato nel 1992 della *Virgin* – in cui viene replicata la funzione di ogni minimo comando presente sulla navetta.

SPACE WAR Senza dubbio il più complesso fra i molti titoli che vengono di volta in volta indicati come *precursori* degli attuali videogiochi, "Space War" venne realizzato nel 1962

sul *computer* PDP-I del Massachusset Institute of Technology. Il *concept* originale del gioco di Steve Russel vedeva due navicelle spaziali simili a quella poi utilizzata in "*Asteroids*" scontrarsi a colpi di cannoncino su un *fondale* nero che rappresentava il vuoto cosmico. In un secondo tempo, altri ricercatori dell'istituto aggiunsero ulteriori elementi: Peter Samson mise sullo schermo una serie di punti luminosi disposti come le vere costellazioni, Dan Edwards aggiunse un "sole" al centro dello schermo dotato di gravità che attirava i veicoli e ne deviava i proiettili, e J.M. Graetz inserì la funzione di *iperspazio* per i contendenti.

SPARATUTTO Vedi *Shoot 'em Up*.

SPEED RACER Semplice gioco di *guida* per *Commodore 64* che scatenò nei primi anni '80 le ire dei giornalisti e dei censori statunitensi. La controversia fu causata dal doppio scopo del gioco, che aveva due punteggi distinti per le azioni "buone" (guidare correttamente, non superare i limiti di velocità, ecc.) e quelle "cattive" (investire cani e pedoni, spaventare anziane signore con il clacson, ecc.). Il *programma* venne ostracizzato da un gruppo di opinionisti capitanati dal giornalista di settore Mark Brownstein, che riuscirono a far respingere il prodotto da alcune catene di negozi.

SPIN-OFF Termine tecnico con cui vengono indicati gli oggetti (anche non autorizzati) che vengono messi in commercio sulla scia di un prodotto di successo senza esserne direttamente parte. Per esempio, un film di cassetta può produrre come spin-off serie televisive che mantengono i personaggi o le situazioni caratteristiche o giocattoli che riproducono, pur utilizzandone il nome, personaggi e veicoli non presenti nella pellicola.

Spin-Off



SPIRIT OF THE STONES Fra i primi giochi su *cartuccia* per *C-64*, “Spirit of the Stones” era un banale e piuttosto difficile *platform game* ambientato su un’isola infestata da mostri e creature sovrannaturali di vario genere. Lo scopo del gioco era visitare tutte le numerose locazioni possibili ed esplorarle per recuperare i diamanti nascostivi: ogni locazione completata forniva un carattere alfanumerico di un lungo messaggio, che, interpretato correttamente, permetteva di accedere a un concorso che metteva in palio veri diamanti.

SPLATTERHOUSE *Coin-op* prodotto nel 1988 dalla *Namco*, caratterizzato da una notevole *violenza grafica*. In “Splatterhouse” il giocatore controlla i movimenti di Jason, il sanguinario protagonista dei film horror della serie “Venerdì 13”, che si apre la strada fra mostri e abomini di ogni sorta. L’azione è resa avvincente e al tempo stesso raccapricciante dalla truculenza degli scontri con gli avversari, che vengono eliminati a colpi di forcone, doppietta o sega elettrica con grandi spargimenti di sangue. Il gioco, che stranamente è riuscito ad aggirare ogni *censura* grazie alla natura non umana dei nemici, ha avuto un seguito nel 1992, prodotto solo per i sistemi domestici e pressoché identico all’originale.

SPLIT SCREEN Termine tecnico con cui viene indicata una suddivisione dello schermo di gioco in due o più *finestre* relative ai vari giocatori impegnati contemporaneamente in una partita. Questo sistema, solitamente applicato nei *giochi di guida*, permette ai singoli partecipanti di visitare in un dato momento aree differenti della mappa di gioco con interessanti effetti, come per esempio nella serie "Spy Vs. Spy", in cui i giocatori preparavano uno all'insaputa dell'altro trappole micidiali in cui far cadere l'avversario.

SPORTIVI, GIOCHI Il genere dei videogiochi sportivi si divide in due grosse categorie. La prima è ovviamente composta dalle innumerevoli riproduzioni elettroniche delle più varie discipline, dai più noti calcio e basket a specialità come la *pesca* o il biliardo. Il secondo gruppo è invece costituito dai titoli che presentano attività fittizie o fantastiche: questo genere, inaugurato da "*Ballblazer*", contiene tutti gli sport futuribili, le competizioni fra personaggi *fantasy*, ecc.

SPRINT ONE *Coin-op* prodotto dalla *Atari* nel 1978 che inaugurò il genere dei *giochi di guida*. Il *cassone* dotato di *volante*, cambio a 4 marce e pedale dell'acceleratore, metteva il giocatore ai comandi di una monoposto al-



Sprint One

quanto stilizzata, che doveva correre contro il tempo su 12 differenti circuiti. Il gioco, poco diffuso nella sua versione a gettoni, è noto soprattutto per la sua *conversione* per *Atari VCS*, intitolata "Atari Racing".

SPRITE Termine tecnico con cui vengono indicati gli elementi in movimento sullo schermo. Il vocabolo, coniato originariamente dalla *Commodore* per definire un'innovativa caratteristica introdotta con il suo *Commodore 64*, è entrato nel gergo comune dei videogiochi, anche se ogni produttore ha la sua denominazione per questi elementi.

SSI *Software house* statunitense fra i principali produttori di *war game*, i cui più grandi successi di pubblico sono però legati ai videogiochi tratti dal *gioco di ruolo* su carta "Dungeons & Dragons", capostipite del genere. La SSI produce infatti diverse linee di titoli che riproducono le regole, i personaggi e le ambientazioni del gioco, seguito fedelmente da centinaia di migliaia di appassionati in tutto il mondo.

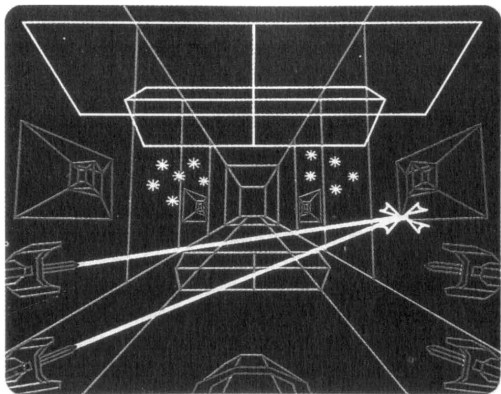
ST Vedi *Atari ST*.

STAGE Vedi *Quadro*.

STAR RAIDERS In questo videogame, realizzato originariamente nel 1981 per gli *home computer* della *Atari*, il giocatore veniva per la

prima volta messo nella cabina di pilotaggio di un'astronave, grazie a una visuale in *soggettiva*. Questa caratteristica, unita a una complessità allora inedita per un videogioco, che comprendeva radar, varie armi differenti, più visuali e altri elementi ancora, ne fece uno dei giochi di maggior successo del decennio – specie se si prendono in considerazione i numerosissimi *cloni* realizzati sulla sua falsariga ("Starmaster" della *Activision*, "Star Voyager" della *Imagic*, "Space Spartans" per *Intellivision,* ecc.). "Star Raiders" (trad. "I Predoni delle Stelle"), che nella sua versione per *VCS* richiedeva addirittura un tastierino addizionale fornito con la *cartuccia*, è pertanto da considerarsi l'archetipo dei giochi di "pilotaggio e combattimento" evolutosi poi con *Elite*.

STAR WARS *Coin-op* della *Atari* tratto dalla sequenza finale del film "Guerre Stellari", in cui il protagonista compiva con il suo caccia stellare un'incursione solitaria attraverso le difese del mastodontico planetoide artificiale noto come "Morte Nera". Il gioco fu uno dei più grandi successi della società grazie al soggetto e alla notevole qualità del *programma*, che prevedeva *grafica vettoriale* e *sintesi vocale* di alta qualità ed era installato in un affascinante *cabinato* nella sua versione deluxe. "Star Wars"



Star Wars

vanta inoltre l'originale primato di essere l'unico videogame della storia ad avere avuto due *conversioni* differenti per lo stesso *home computer*, prodotte a distanza di cinque anni dalla Parker e dalla *Domark* per *C-64*.

STARCOM Società statunitense assurta alla gloria con la produzione di "*Dragon's Lair*", il primo *laser game* di successo. Dopo un effimero momento di gloria proseguito con "Space Ace", che differiva dal predecessore solo per l'ambientazione spaziale anziché *fantasy*, la

Starcom cadde nell'oblio insieme alla moda dei giochi su *videodisco*, e acquisì in seguito il nome di Cinematronics.

STARWING Primo gioco per *Super NES* a incorporare l'*F/X Chip*, "Starwing" è stato realizzato dalla *Argonaut Software* in oltre 18 mesi di lavoro. Commercializzato nel marzo del 1993, il gioco (chiamato "Starfox" in Giappone), ha riscosso un enorme successo di critica e di pubblico, vendendo oltre 1.7 milioni di pezzi in meno di sei mesi. "Starwing" è uno *shoot 'em up* in *grafica poligonale* che unisce gli effetti grafici del *Modo 7* alle capacità di *texture mapping* dell'*SFX* per presentare spettacolari scenari in cui il giocatore deve affrontare numerose astronavi nemiche coadiuvato da navicelle alleate.

STEALEY, WILLIAM Fondatore della *MicroProse*, il maggiore Stealey, noto ai più come "Wild Bill" (trad. "Bill il Selvaggio") è un ex pilota delle forze aeree statunitensi, interessatosi al settore dei videogiochi dopo avere intuito le potenzialità dei primi *home computer* come supporto di *simulazioni* di volo. L'esperienza militare di questo personaggio si riflette in tutta la produzione della sua *software house*, da sempre caratterizzata da un'estrema attenzione al dettaglio che conduce a *programmi*

spesso apprezzati dalle stesse forze armate per il loro realismo.

STEREO - MONO Abbreviazioni dei termini "stereofonico" e "monoaurale", riferiti a diverse modalità di riproduzione sonora. La prima prevede l'utilizzo di due o più *altoparlanti* separati che inviano suoni differenti a ciascun orecchio dell'utente, mentre la seconda impiega un solo altoparlante e fornisce necessariamente un sonoro meno pieno e avvolgente. Questi termini appaiono spesso nei *menu* di impostazione iniziale dei videogiochi, e permettono di sfruttare nel modo migliore l'impianto utilizzato.

STEREOSCOPIA Termine di ottica che indica la possibilità di percepire la terza dimensione grazie ai due occhi, che forniscono al cervello un'immagine risultante dalla somma delle due percepite singolarmente. Nel settore dei videogiochi si è cercato più volte di riprodurre questo effetto. I due sistemi più sfruttati si basano sull'utilizzo di due immagini originarie, e vengono utilizzati anche nell'ambito di altri media visivi (cinema, fumetti, ecc.). Nel primo, lo schermo mostra due immagini leggermente differenti una dall'altra, di cui una verde e l'altra rossa. L'utente deve indossare appositi occhialini con le lenti degli stessi colori che, filtrando la

rispettiva tonalità, forniscono immagini separate a ciascun occhio. Questa tecnica, non molto efficace e piuttosto innaturale, ha il grosso difetto di sforzare fastidiosamente gli occhi. Un sistema alternativo prevede l'utilizzo di occhiali elettronici con lenti coperte da cristalli liquidi, che possono oscurare uno o l'altro occhio diverse volte al secondo. In questo caso, il *monitor* trasmette le due immagini originarie alternandole rapidamente: gli occhiali "aprono" e "chiudono" in coordinazione con lo schermo, e si ottiene così un realistico effetto di *3D* che ha l'unico difetto di richiedere apparecchiature relativamente costose. Una terza recente alternativa prevede invece l'impiego di due veri e propri schermi di minuscole dimensioni inseriti in un visore simile a un casco, ciascuno dei quali fornisce la sua immagine completa.

STOMPIN' Originalissimo *coin-op* prodotto dalla *Bally*/Sente nel 1986. Lo schermo rappresentava un pavimento di piastrelle visto dall'alto, al cui centro erano posti diversi generi alimentari. Dai bordi dell'area di gioco entravano in campo voraci animaletti (formiche, topi, ecc.) che si gettavano verso il cibo, e il compito del giocatore era di eliminarli schiacciandoli prima che raggiungessero la loro meta. Ciò che rendeva "Stompin'" un prodotto

davvero unico era il sistema di comando del gioco, che non prevedeva né *joystick*, né pulsanti. La *macchina* era infatti dotata di una pedana che riproduceva in grandezza naturale il pavimento visualizzato sullo schermo, su cui si doveva saltare per "calpestare" gli avversari. Il gioco, che nei *livelli* più avanzati costringeva il giocatore a danze davvero frenetiche, era dichiaratamente sconsigliato a chiunque avesse problemi fisici e, nonostante risultasse molto divertente, non ebbe seguiti a causa dei problemi tecnici e di spazio che la sua installazione comportava.

STOS *Linguaggio* di programmazione pubblicato dalla Mandarin Software per *Atari ST* e specificamente rivolto a chi desidera "fare da sé" un videogioco. Efficiente e relativamente semplice da usare, lo STOS permette di realizzare giochi anche complessi di notevole qualità, anche se non paragonabili per raffinatezza e velocità di esecuzione ai programmi in *assembly* in vendita nei negozi. Questo non ha tuttavia impedito ad alcune *software house* di pubblicare titoli particolarmente ben riusciti che fanno anzi delle loro origini (obbligatoriamente dichiarate) un punto di forza, spronando gli acquirenti a modificare e migliorare il prodotto.

STREET FIGHTER II *Beat 'em up* della *Capcom* soprannominato il "*Pac-Man* degli anni Novanta" per il grandissimo successo di pubblico ottenuto. Nato come *coin-op*, "Street Fighter II" ha battuto un primo record con oltre 50.000 *cassoni* prodotti rispetto alle 3000 unità realizzate normalmente dai produttori di questo settore. La *conversione* per *Super NES* ha battuto poi ogni record di vendita in tutto il mondo, totalizzando in pochi mesi l'incredibile cifra di quattro milioni di *cartucce* vendute e

Street Fighter II



contribuendo in maniera rilevante ad aumentare le vendite della *console.* Dal gioco è stato inoltre tratto il film "Street Fighter 2 - The Movie", che rappresenta il più ambizioso progetto videoludico-cinematografico di Hollywood dopo "Super *Mario* Bros: the Movie".

STRIP POKER Nel campo dei *giochi d'azzardo* su video, lo strip poker ha sempre avuto un posto d'onore. Prodotto nel corso degli anni in innumerevoli versioni, il gioco prevede che, una volta esaurite le magre riserve economiche iniziali, i giocatori proseguano la partita "scommettendo" i propri capi d'abbigliamento, compresi quelli intimi. La funzione del *computer* in questo caso è evidentemente quella di visualizzare come avversari piacevoli fanciulle – possibilmente non troppo abili nel gioco. Questo aspetto si è più volte evoluto nel corso degli anni: dalle prime immagini in *bitmap* si è infatti passati alle *digitalizzazioni* (con un famoso caso in cui l'avversario aveva le fattezze della pettoruta cantante e modella inglese Samantha Fox), alle sequenze animate e, in seguito, a "raffinatezze" quali la presenza di una lente di ingrandimento elettronica che permetteva di esaminare in grande dettaglio le avversarie. Va citato inoltre il caso di uno strip poker prodotto nella seconda metà degli anni '80 per *C-64* in cui gli

avversari erano, per la gioia del pubblico femminile, nerboruti maschietti.

SUBLOGIC *Software house* statunitense nota soprattutto per avere prodotto "*Flight Simulator*", il cui incredibile successo non è mai stato replicato dagli altri titoli pubblicati, fra cui la *simulazione* di caccia militare "Jet" e quella di disco volante "U.F.O.".

SUBROC 3D *Coin-op* prodotto dalla *Sega* nei primi anni '80 caratterizzato da un originale sistema di visualizzazione tridimensionale. Il gioco era dotato di un visore binoculare, attraverso cui bisognava guardare il *monitor,* che trasmetteva in rapidissima alternanza immagini leggermente sfasate che corrispondevano alla visuale dei singoli occhi. Un sistema meccanico inserito nel visore apriva e chiudeva i due oculari in corrispondenza delle variazioni dello schermo, in modo che il cervello del giocatore deducesse un'immagine realisticamente tridimensionale dalla somma dei differenti dati percepiti dai due occhi.

SUMMER GAMES *Gioco sportivo* realizzato dalla *Epyx* in occasione delle Olimpiadi del 1984, di cui riproponeva le principali discipline. In "Summer Games" sino a quattro giocatori controllavano i rappresentanti dei principali paesi (di cui veniva suonato l'inno nazio-



Subroc 3D

nale in occasione delle premiazioni) nel tentativo di segnare nuovi record mondiali e superarsi l'un l'altro. Il *programma* ottenne uno sconvolgente successo e diede l'inizio a una serie di *sequel* ufficiali e *cloni* pressoché infinita fra cui spiccavano "Alien Games" (sport extraterrestri), "Knight Games" (nel medioevo), "Caveman Ugh-Lympics" (fra cavernicoli).

SUPER FAMICOM Vedi *Super Nintendo.*

SUPER NES Vedi *Super Nintendo.*

SUPER NINTENDO Lanciata in Giappone nel 1990, questa *console* è la risposta della *Nintendo* al *Megadrive*. La *CPU* della *macchina* è un 68C816, coadiuvato da cinque *chip* ausiliari che si occupano di effetti speciali quali *rotazione*, *zoom*, *sovrapposizioni,* ecc. Il Super Nintendo può visualizzare fino a 256 colori contemporaneamente da una tavolozza di 32.768 sfumature con una risoluzione di 512 per 448 *pixel.* Distribuita negli Stati Uniti col nome di *Super NES*, questa console è stata per diverso tempo importata non ufficialmente nella sua versione giapponese, battezzata *Super Famicom*. Dotata di un fornitissimo catalogo di titoli, questa macchina sta attualmente scalando le classifiche di vendita, e diventerà probabilmente il sistema domestico di videogiochi più diffuso al mondo entro il 1995.

SUPERCHARGER Innovativa *espansione* per *Atari VCS* prodotta dalla Starpath (ex Arcadia) su un progetto di *Jay Miner* datato 1983. Il Supercharger era una sorta di *cartuccia* dalla quale partiva un cavo che andava inserito in un comune audioregistratore. Con questa connessione era possibile eseguire il *caricamento* di appositi *programmi* da *cassetta*, proprio come con tutti i principali *computer* di quel periodo. Il sistema, che rendeva finalmente possibili complessi giochi in *multiload*, costituì una vera e propria rivoluzione, ma venne tuttavia presto abbandonato per problemi legali e di *pirateria*, cui i giochi su nastro erano particolarmente vulnerabili.
SUPERMAN Il famosissimo supereroe della DC Comics è stato il primo protagonista di un videogioco tratto da una serie di fumetti. "Superman" è stata infatti una delle prime *cartucce* prodotte dalla *Atari* per il suo *VCS*, in cui l'uomo d'acciaio si spostava in una approssimativa riproduzione della città di Metropolis nel corso di un'*avventura dinamica* che lo vedeva contrapporsi al suo nemico di sempre, il criminale Lex Luthor.
SUPERVISION *Console* portatile lanciata nel 1993 molto simile al *Gameboy* della *Nintendo*, dal quale si differenzia per la possibilità

di essere collegato a un televisore a colori e per l'originale flessibilità, permessa da uno snodo fra schermo e blocco comandi.

SURF CHAMP Originale *simulazione* di surf prodotta nel 1986 dalla New Concepts per *ZX Spectrum* su un *concept* di Desmond McEnemy. La particolarità del gioco, che teneva conto di numerosi fattori fra cui il peso del giocatore e la lunghezza della tavola, era costituita dal sistema di comando impiegato. "Surf Champ" era infatti controllato da una minuscola tavola da surf che andava applicata sulla tastiera del *computer* e veniva mossa da due dita, appoggiatevi a mo' di gambe.

SUZUKA Circuito automobilistico giapponese noto per essere riprodotto nella quasi totalità dei numerosi giochi di guida realizzati in quel paese. A causa del realismo con cui è spesso riprodotta la pista, i giocatori più esperti sono in grado di usare il tracciato di Suzuka come parametro per giudicare la qualità di un gioco e le diverse caratteristiche dei veicoli simulati che la percorrono.

SVILUPPATORE Entità commerciale composta da uno o più autori di giochi. Compito degli sviluppatori è delineare il *concept*, progettare la struttura e gli elementi del *programma* realizzando fisicamente un prototipo fun-

zionante del gioco. Le fasi successive della produzione (confezionamento, stesura del manuale, marketing, ecc.) vengono invece seguite da una *software house*.

SYSTEM 3 *Software house* inglese che ha raggiunto il successo attorno alla metà degli anni '80 con la trilogia "*The Last Ninja*" per *C-64*. Altri titoli di rilievo sono le *avventure dinamiche* "Vendetta" e "Tusker", il *gioco di guida* "Turbo Charger" e il *platform game* "Myth".

SYSTEM 15000 Originalissimo *programma* realizzato dalla Ferranti & Craig nel 1985 per *Commodore 64*. Il gioco era una *simulazione* di truffa (o meglio, contro-truffa) telematica a opera di un *hacker*, che doveva recuperare col proprio *computer* dotato di *modem* una ingente somma sottrattagli. La caratteristica saliente di "System 15000" era l'estremo realismo: l'unica immagine visualizzata era quella tipica di un programma di telecomunicazione e, proprio come nella realtà, i "collegamenti" con i vari servizi telematici contattati erano privi di ogni forma di spettacolarità, senza musiche o sequenze animate. Addirittura, il programma arrivava a simulare le attese necessarie per comporre i vari numeri telefonici e prendere la linea con la *BBS* desiderata, creando una perfetta illusione di realismo.

SYZYGY Primo nome della società di *Nolan Bushnell* che avrebbe poi raggiunto la fama come *Atari*. Il nome (che indica in inglese una particolare condizione di allineamento di corpi celesti) venne modificato per evitare confusioni con una società preesistente che nulla aveva a che fare con i videogiochi.

TAGLIAERBE, IL Film del 1992 di Brett Leonard, con Pierce Brosnan e Jeff Fahey. La pellicola, tratta molto liberamente da un racconto breve di Stephen King, narrava della dirompente evoluzione intellettuale di un minorato mentale, la cui intelligenza veniva risvegliata dall'impiego di droghe sperimentali. Per favorire l'apprendimento di concetti complessi, lo scienziato a capo dell'esperimento impiegava videogiochi e sistemi di *realtà virtuale*, con i quali la cavia impazzita finiva coll'identificarsi, diventando un tutt'uno con la rete telematica (vedi *modem*) mondiale. "Il Tagliaerbe", che faceva uso di notevoli sequenze in computer graphics, ebbe un imprevisto successo in tutto il mondo, dove le folle accorrevano per assistere al miracolo della realtà virtuale, presentata in maniera scientificamente alquanto implausibile, ma molto spettacolare.

TAITO Fondata nel 1970 in Giappone, la Taito Corporation è oggi uno dei pilastri del



Il tagliaerbe

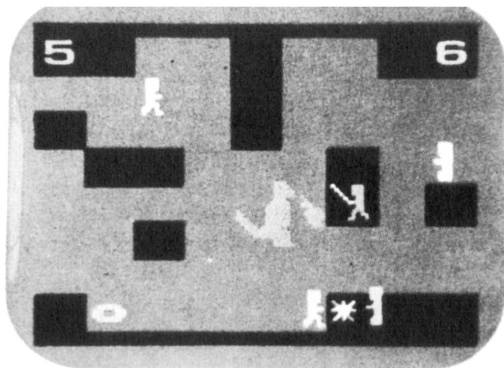
settore videoludico mondiale, in particolare nell'ambito dei *coin-op*. Coadiuvata dalla Taito American Corporation, la società ha lanciato nel 1977 "*Space Invaders*", il primo grande successo della storia dei videogiochi. Fra i prodotti di punta degli anni successivi, ricordiamo "*Qix*" e la serie inaugurata con "*Bubble Bobble*" e proseguita con "Rainbow Island" e "Parasol Stars", forse la saga di *platform game* più famosa dopo quella di *Mario*. Nei primi anni '90 la società ha iniziato la produzione diretta di *cartucce* per tutte le principali *console*.

TANGENTOPOLI Se il primo *videogioco* di satira politica è apparso in *Giappone* nel 1982 (vedi *Crimine del Primo Ministro*), l'Italia, da sempre terra degli scandali governativi, non è certo rimasta immune da questa divertente forma di critica. Nel 1993, anno che rimarrà a lungo negli annali per i grotteschi sviluppi delle inchieste riguardanti le "tangenti" in ambito politico, è stato pubblicato anche nel nostro paese un titolo satirico intitolato, ovviamente, "Il Grande Gioco di Tangentopoli". Disponibile in formato *PC*, il gioco è uno *shoot 'em up* molto semplice in cui bisogna impedire alle caricature dei più noti politici coinvolti nello scandalo di divorare cumuli di denaro evitando gli sbarramenti dei loro sgherri.

Completa il tutto un *quadro bonus* in cui bisogna attraversare lo schermo senza precipitare in una serie di buchi che vengono mostrati solo per pochi istanti all'inizio della sequenza.

TASTIERA Componente fondamentale dei *computer* spesso ampiamente sfruttata nei videogiochi. La possibilità di assegnare una diversa funzione a ogni tasto permette infatti di utilizzare la comune tastiera alfanumerica come un sistema di comando in grado di impartire dozzine di istruzioni differenti con la semplice pressione di un pulsante.

TAVOLIERE, VIDEOGIOCHI CON Nel tentativo di infondere un qualche elemento di originalità a un settore inflazionato da battaglie stellari, la *Philips* inaugurò nel 1983 una linea per *Videopac* di prodotti composti da una *cartuccia* e un tavoliere, completo di pedine, dadi, carte e tutti gli altri elementi tipici dei giochi da tavolo. I tre titoli della serie ("Alla Conquista del Mondo", "Caccia al Tesoro" e "Wall Street Hunt") sfruttavano le capacità della *console* per movimentare gli scontri fra i partecipanti, che si svolgevano sul video nella miglior tradizione *arcade*. Benché interessante e ben realizzato, l'esperimento non ebbe successo né seguiti, con l'unica eccezione di due titoli per *home computer* di ambientazione ri-



Videogiochi con tavoliere: una sequenza su video di "Caccia al Tesoro".

spettivamente calcistica e militare di scarso successo.

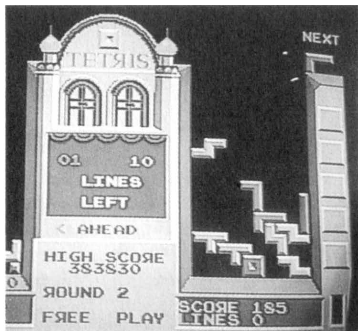
TEAM 17 Gruppo di *sviluppatori* inglesi fondato nel 1990 da Martyn Brown, Rico Holmes, Andreas Tadic e Allister Brimble. Il Team 17 deve la sua fama ai suoi giochi per *Amiga*, che sfruttano al massimo le potenzialità tecniche della *macchina*. Fra i titoli prodotti, ricordiamo la variante fantascientifica di "*Gauntlet*" intitolata "Alien Breed", lo *shoot 'em up* "Project X" e "Body Blows" un *clone*

di "*Street Fighter II*" dalle mirabolanti prestazioni tecniche.

TELAIO Il *NES* è la *console* per videogiochi più venduta al mondo, e diversi produttori hanno realizzato ogni sorta di *periferica* per questo sistema. La palma di *espansione* più originale va senza dubbio a un telaio controllato elettronicamente con cui è possibile realizzare sciarpe, golfini e altri lavori in lana con la collaborazione della stessa *macchina* normalmente utilizzata per affrontare micidiali invasioni di extraterrestri.

TERADRIVE Vedi *MegaPC*.

TETRIS *Puzzle game* ideato da *Alexey Pajitnov* e lanciato come *programma* per *C-64* nel 1988. "Tetris" è un gioco astratto, in cui il giocatore deve incastrare una serie di figure geometriche (polimini in base 4) che cadono dall'alto dello schermo sul fondo di un "pozzo", formando strati orizzontali compatti, che scompaiono lasciando spazio per nuovi pezzi. Semplicissimo ma affascinante, "Tetris" è diventato uno dei più grandi successi di tutta la storia dei videogiochi, tanto che ogni possibile *macchina* (compresi i *coin-op*) ne ha presto avuto una *conversione*. Attorno al gioco si è sviluppato un vero e proprio fanatismo, che comprende *spin-off*, *cloni* e *tie-in* come giochi



"Tetris" in versione coin op.

da tavolo e canzoni. Nel 1991 l'autore ha realizzato anche il *sequel* ufficiale del gioco, intitolato "Super Tetris", che ha però deluso le aspettative degli appassionati ed è sparito quasi immediatamente dai cataloghi dei *distributori*.

TEXAS TI99/4A *Home computer* prodotto dalla Texas Instruments nei primi anni '80 caratterizzato da una eccezionale facilità di programmazione e dalla possibilità di utilizzare un'*espansione* per *sintesi vocale* di ottima qualità. La *macchina* purtroppo non riuscì mai a

imporsi sul mercato, e venne surclassata da prodotti tecnicamente anche molto inferiori.

TEXTURE MAPPING Tecnica grafica concepita per unire la velocità della *grafica poligonale* ai dettagli della *bitmap*. Semplificando al massimo un argomento estremamente complesso, si può dire che con questo sistema vengono usate immagini in bitmap per "avvolgere" modelli poligonali, che acquistano così colore e dettaglio. Questa tecnica estremamente efficace per riprodurre oggetti tridimensionali sullo schermo ha il suo punto debole nell'enorme quantità di memoria e di capacità di calcolo necessarie per il suo corretto funzionamento. Gli anche gravi rallentamenti dell'*animazione* in cui si può incorrere quando vengono visualizzati più oggetti contemporaneamente (che richiedono "lunghi" tempi di elaborazione da parte della *macchina*) rendono possibile un corretto funzionamento dei giochi in texture mapping solo su *PC* superveloci o altre macchine molto evolute, e costituiscono il principale problema nella loro diffusione.

THALAMUS *Software house* britannica produttrice di alcuni dei più venduti videogiochi per *Commodore 64*, in gran parte per merito della martellante pubblicità fornita loro dalle più diffuse *riviste di settore* inglesi, la cui casa

editrice possedeva anche la Thalamus. Nata alla metà degli anni '80 per sfruttare le indubbie capacità di *Stavros Fasoulas*, la società ha prodotto i discreti "Sanxion", "Quedex" e "Hawkeye", oltre all'eccellente *shoot 'em up* "Armalyte".

THEURERE, DAVE *Game designer* e *programmatore* autore dei due successi della *Atari* "*Tempest*" e "*Missile Command*".

THINGY Personaggio lanciato dalla *Gremlin* negli anni '80 nel *platform game* "Thing on a Spring" (trad. "La Cosa sulla Molla"), prodotto originariamente per *Commodore 64*. Thingy è un indefinibile esserino dai grandi occhi verdi il cui corpo è formato da una molla che, compressa e rilasciata, gli permette di compiere balzi prodigiosi. Il personaggio ottenne un certo riscontro di pubblico, tanto da diventare la mascotte di una *rivista di settore* insieme a Rockford (il protagonista di "*Boulderdash*"), e ricomparire nel 1990 nel *sequel* "Thing Bounces Back" (trad. "La Cosa Torna a Saltare"), per poi uscire definitivamente dalla circolazione.

THUMP-THUMP Il rumore basso e ossessionante dei passi degli *space invaders* dell'omonimo *coin-op* è stato associato per diversi anni al concetto stesso di videogioco. In realtà,

quello specifico effetto sonoro – poi ripreso diverse volte, come per esempio in "*Asteroids*" – era stato scelto per due precisi motivi. Il primo era di ordine tecnico: semplicemente, il suono era molto facile da ottenere sia in termini di programmazione che di occupazione della *memoria*. In secondo luogo, il "thump-thump" degli invasori aveva un effetto psicologico sul giocatore che, anche a causa del tono estremamente basso utilizzato, inizialmente veniva coinvolto dal ritmo, per rimanerne poi shoccato quando questo accelerava. Una serie di semplici esami medici avevano infatti dimostrato che lo stesso battito cardiaco dei giocatori accelerava e rallentava in sincronia con le mutazioni di ritmo del sonoro, dimostrando quanto potessero essere inquietanti i "marzianini".

THUNDERFORCE Serie di *shoot 'em up* sviluppati dalla Tecnosoft in vari formati, fra cui viene privilegiato il *Megadrive* della *Sega*. I giochi, caratterizzati da un'elevatissima qualità tecnica e da scenari graficamente innovativi che li rendono probabilmente i migliori "sparatutto" mai prodotti, hanno il loro più noto esponente in "Thunderforce III" del 1990, la cui *conversione* per *Super NES* è intitolata "Thunder Spirits". Il successo della serie è tale

da avere generato una saga parallela nel formato a gettone, dove i titoli ideati per il mercato domestico vengono distribuiti in versioni leggermente modificate sotto il nome "Thundercross".

TIE-IN Termine con cui vengono indicati gli oggetti direttamente correlati a un prodotto di successo realizzati su licenza. Molti videogiochi sono tie-in di film, fumetti e spettacoli televisivi di successo, alla stregua delle magliette, dei libri o dei giocattoli che ne sfruttano il nome e le caratteristiche salienti.

TILT Termine con cui si indica comunemente un malfunzionamento in un dispositivo elettronico. La parola deriva dall'omonimo meccanismo montato sui *flipper*, che fa terminare bruscamente la partita se la macchina viene sollevata o scossa troppo violentemente. Riferendosi a videogiochi e simili, il termine più corretto è "*bug*".

TIME TRAVELER *Coin-op* prodotto nel 1991 dalla *Sega* caratterizzato dall'impiego di una tecnologia in grado di simulare l'*olografia* grazie a un sistema di specchi ingegnosamente disposti che fornivano un'ottima illusione di immagini tridimensionali "sospese" su un piano di vetro orizzontale. "Time Traveler" metteva il giocatore al comando delle gesta di un

cow-boy perdutosi sui "cronosentieri" che uniscono i diversi periodi storici, che doveva affrontare ogni sorta di avversari sfuggendo nel contempo a diaboliche trappole. Questo *laser game* composto di sequenze riprese dal vivo con attori in costume aveva una struttura estremamente simile a quella del primordiale "*Dragon's Lair*", e probabilmente per questa ragione non riuscì a conquistare i favori dei giocatori.

TOP BANANA Originalissimo *platform game* prodotto dalla Hex per *Amiga* nel 1992. "Top Banana", i cui personaggi appaiono anche nel *videoclip* "Global Chaos" dei Coldcut, rappresenta senza dubbio il primo – e per il momento unico – videogioco interamente riciclato e riciclabile della storia. Il *programma*, la cui confezione (*dischetti* compresi) è realizzata con materiale di riciclo, non possiede infatti alcuna forma di *protezione*, e gli stessi autori invitano gli acquirenti a utilizzare gli elementi grafici e sonori del gioco all'interno dei programmi da loro realizzati. "Top Banana", composto interamente da materiale audiovisivo *digitalizzato,* non ottenne purtroppo il successo previsto anche a causa dello schema di gioco estremamente confusionario e poco comprensibile.

TORNEI Purtroppo, benché siano da sem-

pre richiesti a gran voce dagli appassionati di tutto il mondo, non esistono importanti campionati di videogiochi tenuti con regolarità. Di tanto in tanto, un produttore ha sponsorizzato tornei promozionali, ma le notevoli difficoltà organizzative hanno limitato le competizioni riuscite al solo Campionato Mondiale Atari del 1983, vinto dagli scozzesi Andrew Brzezinski e Stuart Murray su 20 squadre di altrettanti paesi. L'unica edizione del promettente Campionato Internazionale di Videogiochi si è tenuta invece a Londra nel settembre del 1990 in occasione dell'*ECES,* e ha visto vincere la squadra inglese seguita a ruota da quella italiana (composta da Fabio Rossi, Marco Auletta, Maurizio Miccoli e Simone Crosignani).

TORTURE DUNGEON Truculento *coin-op* prodotto in Giappone nel 1988 e ritirato dal mercato italiano dopo pochi giorni di distribuzione. Il gioco era un tiro al bersaglio con *pistola ottica*, con la quale bisognava sparare su esseri umani immobilizzati in vari strumenti di tortura (da cui il titolo, tradotto "Il Sotterraneo delle Torture") per massacrarne il maggior numero possibile con i pochi colpi a disposizione.

TOWERING INFERNO, THE Titolo originale del famoso film "Inferno di Cristallo" e

titolo del primo videogame dichiaratamente tratto da un film, realizzato per *Atari VCS* dalla società che avrebbe di lì a poco ideato il sistema *Vectrex* e distribuito dalla U.S. Games.

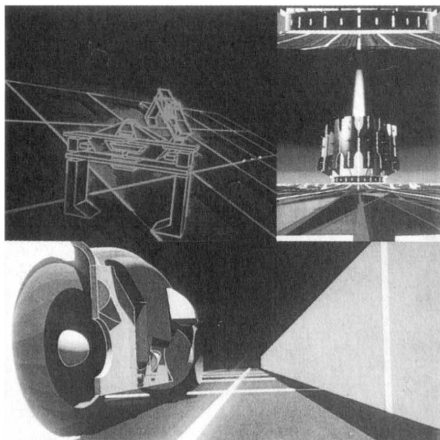
TRACK & FIELD Vedi *Hyper Olympics*.

TRACKBALL Dispositivo di comando utilizzato inizialmente nei *coin-op* della *Atari* "*Centipede*" e "*Missile Command*". Una trackball è costituita da una sfera appoggiata su una serie di rulli, di cui due sono disposti ortogonalmente. La sfera, che sporge per una sua piccola parte dalla plancia di comando, viene fatta ruotare dal giocatore mettendo in movimento i rulli; i due principali sono associati ad altrettanti sistemi di rilevamento del moto, e generano impulsi che vengono tradotti in movimenti del personaggio su schermo. Il notevole vantaggio della trackball rispetto al joystick è costituito dalle possibilità di controllo di precisione offerte: sono infatti possibili movimenti in infinite direzioni rispetto alle 8 dei sistemi tradizionali (4 ortogonali + 4 diagonali), ed è possibile anche influire sulla rapidità dello spostamento.

TRILLIUM *Software house* statunitense che, nei primi anni '80, ebbe per prima l'intuizione di trasformare in *avventure semigrafiche* alcuni romanzi di grande successo, acquistandone i di-

ritti dalle relative case editrici. Fra i primi titoli prodotti vi furono i più che discreti "Rendezvous with Rama" (ed. it. "Incontro con Rama") di A.C. Clarke e "Fahrenheit 451" di R. Bradbury, ma una sfortunata politica di distribuzione ostacolò le vendite dei giochi, facendo chiudere i battenti al produttore e lasciando campo libero ad altre case, che riproposero la formula con miglior successo diversi anni dopo.

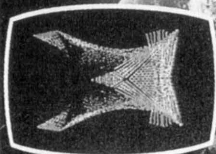
TRON Film del 1982 della Walt Disney Company diretto da Steven Lisberger, con Jeff Bridges, David Warner e Bruce Boxleitner. La vicenda si svolge parallelamente nel mondo reale e all'interno del computer di una multinazionale, dove il *programma* principale MCP ha raggiunto l'indipendenza e sta sterminando altri programmi per ottenere i suoi scopi malvagi. Il protagonista viene risucchiato nel mondo elettronico tramite un processo di *digitalizzazione*, e deve eliminare l'MCP sfuggendo alle sue numerose trappole, che null'altro sono che i videogiochi ideati da lui stesso. Caratterizzato dall'impiego di computer graphics di buona qualità in tutte le sequenze ambientate nel mondo elettronico, il film ebbe un discreto successo e diede il nome a due *coin-op* intitolati "Tron" e "Discs of Tron" oltre che a una serie di giochi per *Intellivision*.



Tron, © Disney/Buena Vista

TUBULAR BELLS Originale e incomprensibile tentativo di commistione fra musica e videogiochi, "Tubular Bells" venne prodotto dalla presto scomparsa Nu Wave nel 1986 per *Commodore 64*. Il *programma* era semplicemente una versione per *home computer* del famoso LP di Mike Oldfield prodotto qualche anno prima. Nonostante le buone capacità sonore del computer utilizzato, il risultato sul







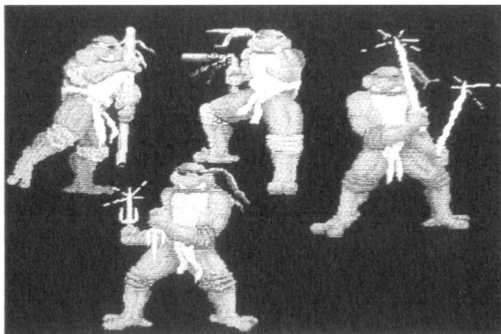
Tubular Bells

piano della qualità sonora era ovviamente di gran lunga inferiore all'originale, e l'unico "vantaggio" del programma era costituito dalla possibilità di osservare uno show di linee e punti luminosi in movimento sullo schermo durante l'ascolto.

TURBO TAPE Nome del più famoso *fastloader* per *Commodore 64*, che agiva sui tempi di caricamento da nastro. Vera e propria manna per i possessori di quel *computer*, che erano costretti a sopportare *caricamenti* di anche 20 minuti prima di poter giocare con i titoli più complessi, il Turbo Tape ottenne un immenso successo dopo il quale qualsiasi prodotto analogo venne chiamato dagli appassionati con lo stesso nome.

TURBOGRAFX 16 Nome con cui è conosciuto negli Stati Uniti il *PC Engine*.

TURTLES Le Teenage Mutant Ninja Turtles sono state, editorialmente parlando, un prodotto eccezionale che è riuscito quasi a monopolizzare il mercato dell'intrattenimento multimediale per bambini nei primi anni '90. Anche nel settore dei videogiochi, le tartarughe ninja hanno ottenuto un incredibile successo: il primo gioco in cui comparivano, intitolato semplicemente "Teenage Mutant Hero Turtles", ha venduto in un solo anno oltre 4



Turtles

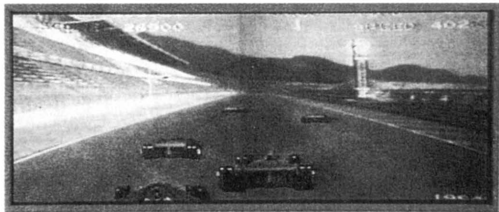
milioni di copie, superando di gran lunga le cifre raggiunte anche da classici come "*Pac-Man*" o "*Space Invaders*" per *VCS*.

TUTANKHAM *Coin-op* prodotto dalla *Konami* nel 1982. Il semplice gioco di *labirinto* viene qui ricordato essenzialmente per un aneddoto che lo riguarda e dimostra l'ingenuità di fondo che ha a lungo caratterizzato l'industria dei videogiochi. Il nome di questo gioco, ambientato all'interno di enormi tombe egizie piene zeppe di tesori preziosissimi, è chiaramente l'abbreviazione grossolana del nome di uno dei più famosi faraoni, Tutankhamon. Il

motivo dell'originale elisione non è tuttavia da ricercarsi in analisi di mercato o altre motivazioni raffinate, ma solamente... nel formato dei caratteri usati per scrivere il titolo su schermo. Il gioco era infatti stato originariamente concepito per utilizzare un *monitor* orizzontale e, quando venne deciso di sostituirlo con uno schermo verticale, i grafici non trovarono niente di meglio che troncare il nome del *programma*, così da accomodarlo nel nuovo formato.

TWIN GALAXIES INTERNATIONAL SCOREBOARD Associazione che a partire dal 1982 raccoglie e cataloga i *record* ottenuti sui videogiochi di tutto il mondo. La società, fondata da *Walter Day* e John Bloch, ha sede presso la *sala giochi* Twin Galaxies di Ottumwa, nell'Iowa.

TX-I *Coin-op* prodotto dalla *Atari* nel 1985 sull'onda del successo di "*Pole Position*", "TX-I" riprendeva il tema delle corse di Formula Uno con una struttura di gioco pressoché identica a quella del suo illustre predecessore. La caratteristica innovativa del gioco era quella di montare sul *cabinato* di notevoli dimensioni in cui prendeva posto il giocatore due *monitor* invece di uno. Piazzati uno accanto all'altro con un angolo leggermente conca-



Tx-I

vo, gli schermi avrebbero dovuto dare l'illusione di essere "avvolti" dalle immagini, ma una inevitabile serie di problemi tecnici distorcevano in realtà la grafica rendendo l'esperienza alquanto fastidiosa.

U-FORCE Originalissima alternativa al *joystick* ideata dalla *Broderbund* nel 1989 per il *Nintendo NES*. L'U-Force è una specie di valigetta che, una volta aperta, delimita nello spazio un'area cubica controllata da sensori a raggi infrarossi. Per controllare un qualsiasi gioco, l'utente deve semplicemente muovere la mano all'interno di quest'area, tenendola sospesa nel vuoto. Esistono varie configurazioni del sistema di comando, che fanno corrispondere diversi tipi di azioni a differenti movimenti della mano e delle dita, e nella confezione vengono



U-Force

forniti alcuni supporti che aiutano i giocatori inesperti a tenere le mani nella posizione corretta.

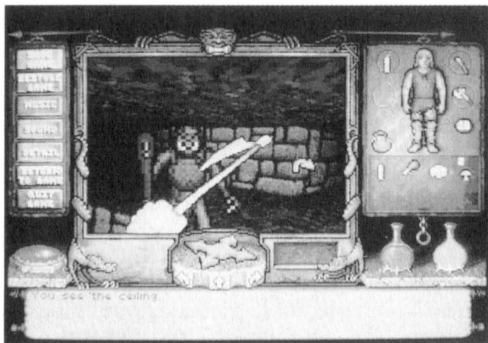
UCHI MATA *Programma* prodotto dalla Martech nel 1986 nei principali formati. "Uchi Mata" è stato il primo e unico videogame ispirato al judo in un settore in cui proliferano giochi di karate e kung-fu. Forse distolto dalla apparente staticità del gioco, che simulava con notevole accuratezza le principali tecniche dell'arte marziale, il grande pubblico non apprezzò per nulla il programma, che venne tuttavia accolto con notevole entusiasmo da ristretti circoli di appassionati.

ULTIMA I *giochi di ruolo* di "Ultima" sono caratterizzati da una notevole coerenza, e seguono una vicenda ideata da *Richard Garriott* nei primi anni '80 e sviluppatasi nel tempo in diversi titoli prodotti in vari formati. I giochi, che riprendono tutti gli elementi caratteristici della letteratura *fantasy* e i meccanismi dei più diffusi *RPG* su carta, curano in particolar modo gli sviluppi del carattere e della moralità del protagonista, cui è richiesto di rimanere un disinteressato puro di cuore nonostante si trovi spesso nella posizione di poter acquisire con facilità enormi ricchezze e potere. La saga di "Ultima", che è senza dubbio il gioco di ruolo computerizzato più seguito e apprezzato dagli appassionati, si dovrebbe concludere secondo le intenzioni dell'autore con il dodicesimo gio-

co, in cui il mondo che ha ospitato le vicende dei protagonisti verrà distrutto in un cataclisma cosmico che lascerà spazio a un nuovo universo di possibilità inesplorate.

ULTIMA UNDERWORLD Serie di *programmi* lanciata originariamente per *PC* dalla *Origin* nel 1992. "Ultima Underworld" rappresenta il primo esempio di *gioco di ruolo* interamente in *soggettiva* in cui il giocatore abbia piena libertà di movimento, a differenza dei numerosi *cloni* di "*Dungeon Master*" in cui è solamente possibile spostarsi lungo i corridoi di un labirinto. Il protagonista di "Ultima Un-

Ultima Underworld

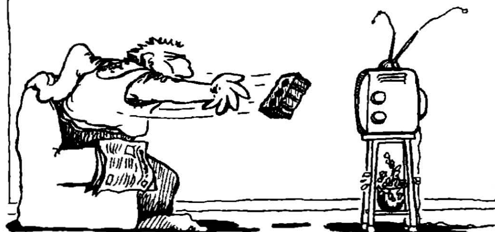


derworld" (trad. "Il Mondo Sotterraneo di *Ultima*") può effettivamente comportarsi come un essere umano, correndo, nuotando, guardando in ogni direzione, saltando, interagendo con altri personaggi, ecc.; addirittura, in un combattimento è possibile vedere le proprie mani manovrare le armi utilizzate!

UMORISMO Come accade per ogni fenomeno di costume, anche i videogiochi sono stati protagonisti di vignette e strisce umoristiche, di cui presentiamo alcuni esempi nella pagina successiva.

UMS Vedi *Universal Military Simulator.*

UNIVERSAL MILITARY SIMULATOR *Programma* per *Amiga* scritto nel 1988 dall'esperto militare Ezra Sidran. "Universal Military Simulator", noto anche come "UMS", è uno dei più completi e flessibili sistemi per lo studio tattico di scontri militari mai commercializzati, e riproduce con ragionevole fedeltà il *software* impiegato da organizzazioni quali la NATO. Il programma permette di generare buone repliche di qualsiasi territorio, sul quale può essere poi piazzata ogni sorta di unità militare di due o più eserciti, dal singolo centurione armato di lancia a una flotta di portaerei nucleari. Completata la preparazione, è possibile limitarsi a osservare gli spostamenti e gli





Umorismo: il primo e l'ultimo videogioco della storia secondo Tim Skelly.

scontri delle forze in campo o gestire le tattiche e gli spostamenti di ogni uomo in azione, studiando battaglie realmente accadute o creandone di nuove.

URIDIUM *Shoot 'em up* scritto originariamente per *Commodore 64* nel 1986 da *Andrew Braybrook*. Il gioco, in cui bisogna pilotare una piccola navicella spaziale sulla superficie di varie corazzate aliene per demolirne le strutture, è direttamente basato su "The Dreadnought Factor", una *cartuccia* per *Intellivision* prodotta dalla *Activision* di cui erano stati presentati alcuni prototipi ma che non entrò mai in produzione. "Uridium" è stato uno dei titoli per *home computer* di maggior successo nel genere degli *sparatutto*, e ha generato nel tempo innumerevoli cloni, un *sequel* ufficiale pressoché identico al capostipite e, a distanza di sei anni, una versione per *Amiga* intitolata "Uridium II".

US GOLD Colossale *software house* britannica fondata da Anne e Geoff Brown nel 1984. Nata come *distributore* di videogame statunitensi nel Regno Unito, la US Gold acquisì in pochi anni importanti clienti quali *Capcom, Sega, MicroProse, Epyx*, ecc. sino a unirsi nell'84 alla *Ocean*, per la produzione diretta di *conversioni* da *coin-op* tramite gli innumerevoli *sviluppatori* consociatile. Il titolo più venduto

della US Gold è la conversione di "*Out Run*" per *Commodore 64*, ma il più grande merito della società è probabilmente stata la stabilizzazione, nella seconda metà degli anni Ottanta, dei prezzi dei videogiochi, fino ad allora del tutto incoerenti.

VALIS Famosa serie di *platform game* prodotta dalla *software house* giapponese Masna in vari formati. I numerosi titoli della saga (giunta nel 1993 a 7 capitoli di cui uno parodistico, intitolato "SD Valis") sono incentrati attorno alla spada magica Valis, in grado di aprire un varco fra il mondo reale e la dimensione dei sogni. La spada può essere maneggiata solamente da una donna, e le varie puntate seguono le gesta delle proprietarie di Valis, impegnate a ostacolare l'avanzata di orde malvagie che vogliono invadere la Terra.

VANGUARD *Coin-op* prodotto nel 1981 dalla SNK e successivamente convertito nei formati domestici dalla *Atari*. Il gioco era uno *shoot 'em up* di ambientazione spaziale *multischermo* in cui bisognava controllare un'astronave in una missione di incursione all'interno di una serie di fortezze aliene. Oltre a essere stato uno dei primi giochi dotati di *sintesi vocale*, "Vanguard" era caratterizzato da un originale sistema di comando costituito da un *joy*-

Vanguard

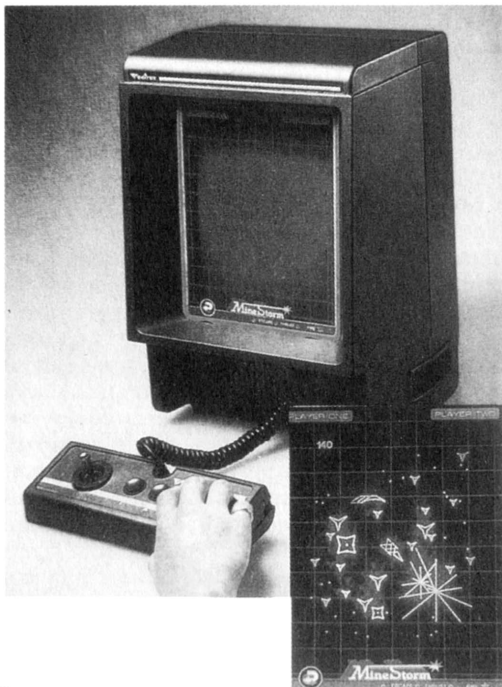


stick e quattro *pulsanti di fuoco*, corrispondenti alle direzioni ortogonali in cui poteva sparare il veicolo del giocatore. Questa particolare configurazione di controllo – con modifiche minime – venne riutilizzata con maggior successo dalla *Williams* con *"Robotron: 2084"* e i suoi successori.

VANITY BOARD Termine inglese che indica la tabella che riporta i più alti punteggi e i nomi dei giocatori che li hanno ottenuti. La prima vanity board della storia dei videogiochi è stata inserita in "*Asteroids*", dove era possibile "firmare" il proprio *record* con una sigla di tre lettere. Il formato a tre caratteri rimase tradizionalmente diffuso per molti anni, sino a quando alcuni produttori aumentarono il numero di caratteri disponibili permettendo di inserire per esteso il proprio nome. Fra le vanity board più originali ricordiamo quella di "*Galaga* '88", in cui era possibile inserire con appositi simboli anche il proprio sesso e gruppo sanguigno, e quella di "*Portraits*", in cui l'autore del punteggio più alto veniva addirittura fotografato.

VCS 2600 Vedi *Atari VCS 2600.*

VECTREX *Console* prodotta nel 1983 dalla multinazionale del giocattolo MB. La caratteristica principale della *macchina* era di incorpo-



Vectrex

rare un *monitor vettoriale* monocromatico di ottima qualità, su cui venivano sovrapposte mascherine colorate di plastica trasparente per vivacizzare lo schermo di gioco. Anche se dotato di un fornito catalogo di titoli di ottima qualità, il Vectrex non riuscì a conquistare la percentuale di mercato prevista e, visto lo scarsissimo successo ottenuto (con l'eccezione della Francia) venne presto abbandonata dal produttore. Da sottolineare che attualmente le poche console Vectrex rimaste sono contese dai collezionisti e dagli appassionati più fanatici, attratti dalla grandissima *giocabilità* delle cartucce disponibili.

VETROFANIA Illustrazione riprodotta su una lastra di vetro o plastica trasparente e, per estensione, la lastra stessa. Le vetrofanie vengono usate come motivi decorativi sulla maggior parte delle *macchine* a gettone. Alcune di esse (come per esempio quelle usate nelle testate dei *flipper* prodotti negli anni '50 e '60) hanno un notevole valore artistico, e vengono commerciate a caro prezzo.

VIC-20 Vedi *Commodore VIC-20*.

VIDEO PLEXER *Espansione* per *Atari VCS* prodotta dalla CEI nei primi anni '80 che permetteva di collegare alla *console* sino a 8 *cartucce* contemporaneamente, selezionabili con

la pressione di un pulsante. Il Video Plexer fu solo il primo di una lunga serie di prodotti analoghi e di dubbia utilità che vengono periodicamente rilanciati in versioni aggiornate e compatibili con i più recenti sistemi.

VIDEOCLIP I videogame hanno fatto la loro comparsa in numerosi video musicali, generalmente in brevissime scene di "riempitivo". Una curiosa eccezione è costituita dal video "The Invisible Man", realizzato nel 1989 per la promozione dell'album "The Miracle" dei Queen. Nel filmato di Rudi Dolezal e Hannes Rossacher i componenti della famosa band sono addirittura i personaggi di un videogioco, che invadono la stanzetta di un ragazzino e trasformano la casa stessa in un enorme gioco elettronico.

VIDEODISCO Supporto ottico sviluppato dalla Philips, simile per concetto di funzionamento ai comuni CD musicali, conosciuto commercialmente anche come "LaserVision". Un videodisco è un supporto di registrazione molto efficiente per immagini e sonoro, che vengono letti da un raggio laser e cui si può accedere anche in maniera non sequenziale. Questa caratteristica, unita alla possibilità di fare controllare ogni funzione del lettore da un *computer*, è alla base dei *laser game*.

VIDEOPAC Vedi *Philips Videopac*.

VIOLENZA GRAFICA La rappresentazione realistica di forme di violenza anche truculenta verso persone e animali è un argomento da sempre molto discusso, specie in relazione ai *videogiochi*, che hanno per lo più un pubblico di giovani e giovanissimi. Ferma restando l'opinione diffusa e comprovata che assistere a scene di violenza – siano esse parte di un film, di un incontro sportivo, di un fumetto o di un videogioco – non scatena istinti latenti ma semmai li esorcizza, alcuni videogame hanno probabilmente "passato il segno" del buon gusto. A partire da "Thai Boxing", prodotto dalla Anco nel 1986 per i sistemi più diffusi, in cui apposite *finestre* mostravano in dettaglio i tagli e le tumefazioni sui volti dei contendenti in un incontro di full contact, diversi titoli hanno ecceduto nel mostrare senza caratterizzazioni particolarmente negative gli effetti di un comportamento violento. Questi prodotti, chiamati in Inghilterra "Video Nasties", non sembrano avere tuttavia traumatizzato alcun ragazzino e sono probabilmente da considerarsi "incidenti di percorso" di una industria con tempi di produzione serratissimi che costringono a volte a tralasciare varie considerazioni – come quelle di tipo didattico-pedagogico –

che potrebbero e dovrebbero peraltro essere curate dai genitori.

VIRTUA SEGA Pubblicizzato come il primo sistema domestico di *realtà virtuale*, è un'*espansione* lanciata nel 1993 dalla *Sega* per *Megadrive*. Il Virtua Sega, venduto in alcuni paesi col nome di "*Sega VR*", è un casco dotato di visore a colori e cuffie stereofoniche. Le immagini generate dalla *macchina* danno all'utente l'illusione di essere immerso in un mondo tridimensionale in cui è possibile muoversi liberamente. Il casco è utilizzabile solo con titoli appositi, il primo dei quali è intitolato "Nuclear Rush".

VIRTUALITY Sistema informatico realizzato in varie versioni dalla *W Industries* sulla base di alcune tecnologie impiegate nella *realtà virtuale*. La versione più diffusa del Virtuality ha applicazioni ludiche, e consiste di un casco con auricolari e visori in *stereoscopia* e di uno o più *joystick*. Il sistema, riservato a *sale giochi* e ambienti simili permette di collegare più *macchine* per far giocare sino a otto utenti contemporaneamente nello stesso ambiente. Il catalogo di giochi per Virtuality viene periodicamente aggiornato con titoli di varie ambientazioni, progettati per trarre il meglio dai due principali modelli da intrattenimento, che per-



Virtuality

mettono rispettivamente la simulazione di veicoli o di ambienti in cui l'utente si muove sulle proprie gambe.

VIRUS Un virus è un *programma* "invisibile" la cui presenza su *dischetto* non è immedia-

tamente indentificabile dall'utente. Caratteristica fondamentale dei virus è la loro capacità di installarsi in *memoria* senza che l'utente se ne accorga e duplicarsi su tutti i dischetti inseriti successivamente nel *disk drive*, diffondendosi esponenzialmente in caso di condivisione dei supporti con altre persone. I possibili effetti di tali programmi variano da virus a virus: i più innocui si limitano a visualizzare messaggi sul *monitor*, mentre altri possono arrivare a distruggere irreversibilmente le informazioni registrate sui dischetti stessi o sull'*hard disk*. Per prevenire questo genere di problemi, sono stati creati appositi programmi detti "antivirus" per la maggior parte dei *computer*, in grado di identificare e rimuovere i virus incontrati.

VITE Termine con cui si indica il numero di volte per cui il personaggio su schermo controllato dal giocatore può essere eliminato dal gioco prima che la partita termini. Ogni vita può essere suddivisa a sua volta in sottounità come "punti di energia" o simili.

VOLANTE Elemento indispensabile nella maggior parte dei *giochi di guida* a gettone, il volante montato su questo genere di *coin-op* è semplicemente un potenziometro in grado di controllare la direzione e la velocità di sterzata

del veicolo sullo schermo. In ambito domestico diverse società hanno tentato di lanciare nel corso degli anni una loro versione di questo sistema di controllo, incontrando sempre una serie di problemi pratici causati dall'incompatibilità con il *software*, che viene generalmente concepito per essere utilizzato con un *joystick* digitale. Unica eccezione è stato il "modulo di espansione #2" per il *Colecovision*, studiato per l'uso con titoli specifici. Questa unità comprendeva un volante in cui era possibile incassare un joystick a mo' di cambio e un pedale, che controllava l'accelerazione dell'auto in giochi come "Turbo" e "The Dukes of Hazzard".

W INDUSTRIES Società inglese produttrice dell'unico sistema per videogiochi in *realtà virtuale*, il *Virtuality*.

WALLS, JIM Ex-agente di polizia assurto alla gloria come *game designer* della serie "Police Quest" pubblicati dal 1987 dalla *Sierra*. I giochi, prodotti nei principali formati, devono il loro discreto successo all'immenso realismo delle situazioni descrittevi. Walls ha infatti impostato gli schemi di gioco sulla considerazione che "gli agenti hanno un regolamento da rispettare in ogni sua parte, anche quelle apparentemente inutili. Nella vita reale i poliziotti non fanno di testa loro, inseguendo e sparan-

do in continuazione, ed è giusto dare a Cesare quel che è di Cesare".

WAR GAME Genere di giochi (trad. "Gioco di Guerra") che rappresenta la diretta evoluzione degli omonimi prodotti giocati per decenni con mappe e pedine in cartoncino o soldatini. Nei war game ciascun giocatore controlla uno o più eserciti in riproduzioni generalmente molto dettagliate di battaglie realmente avvenute o immaginarie. Ogni pedina in campo rappresenta un'unità (plotone, squadra, singolo uomo, ecc.) con specifiche caratteristiche di mobilità, resistenza e capacità di combattimento, modificate dai vari tipi di ter-



War Game

reno incontrati. La funzione del *computer* in questo caso è unicamente di eseguire i calcoli necessari per ogni unità e di rendere più agevole il gioco, che non necessita più di grandi mappe su cui possono coesistere migliaia di minuscoli segnalini. La *macchina* può anche occuparsi della gestione di una fazione e, nel caso di alcuni *programmi,* permettere di modificare ogni caratteristica del gioco mediante un *editor*.

WARGAMES - GIOCHI DI GUERRA Film del 1983 diretto da John Badham con Matthew Broderick e Ally Sheedy. La trama segue le avventure di un genietto dei *computer* collegatosi per errore all'elaboratore centrale del NORAD (il comando strategico statunitense) con il proprio *modem*. Senza che il ragazzo si renda conto di ciò che sta accadendo, inizia una partita telematica con un videogioco intitolato "Guerra Termonucleare Globale"... facendo scattare un *programma* a tempo che lancerà entro poche ore l'intero arsenale atomico americano verso l'Unione Sovietica. La catastrofe verrà evitata per il rotto della cuffia, terrorizzando nel frattempo tutti gli spettatori, incapaci di valutare l'assoluta impossibilità tecnica degli eventi narrati. Incoraggiata dal buon successo del film, la *Coleco* produsse un



Wargames - Giochi di guerra

omonimo gioco per il suo *Colecovision* poi convertito anche per *Commodore 64*.

WARP Vedi *Iperspazio*.

WATER POLO Prodotto dalla *Gremlin* per *Commodore 64* nel 1987, questo titolo rappresenta l'unico videogame *sportivo* basato sulla pallanuoto. Stranamente il gioco non ottenne alcun successo nonostante le buone qualità audiovisive e l'ottima *giocabilità*, e rimase un caso isolato nel mare di simulazioni calcistiche e di altri sport.

WAY OF THE EXPLODING FIST, THE Primo *beat 'em up* per due giocatori in confronto diretto, "The Way of the Exploding Fist" (trad. "La Scuola del Pugno Esplosivo") è stato prodotto nei primi anni '80 in tutti i principali formati dalla *Melbourne House.* Il gioco vedeva due cinture nere di karate affrontarsi senza esclusione di colpi davanti a spettacolari fondali orientaleggianti. Veloce, ben animato ed estremamente giocabile, "The Way of the Exploding Fist" venne accolto così bene dal pubblico da dare immediatamente inizio alla produzione di una sconfinata serie di *cloni*, fra cui il *coin-op* di successo "Karate Champ". Qualche anno dopo, spinta anche dai dati di vendita relativi a "*International Karate*", un altro clone, la Melbourne House produsse un *sequel* del gioco, intitolato "*Fist II*". Questo *programma*, che univa il tema delle arti marziali a un'*avventura dinamica*, non ottenne il successo sperato, come peraltro "The Way of the Exploding Fist Plus", in cui i contendenti erano tre secondo lo schema già introdotto dal rivale "International Karate Plus".

WHITTAKER, MARIA Fotomodella inglese appartenente alla bistrattata categoria delle "third page girls" (trad. "ragazze della terza pagina"), formose fanciulle specializzate nel

posare senza troppi veli per le terze pagine dei quotidiani e dei settimanali scandalistici, dove le loro foto appaiono a corredo di improbabilissime vicende piccanti. Il suo rapporto con il mondo dei videogiochi è iniziato posando per la campagna stampa di "*Barbarian*" della Palace Software, cosa che le valse un enorme riscontro di pubblico. Da quel momento la Whittaker ha contribuito a numerosi altri titoli – soprattutto come modella per le illustrazioni di copertina – sino a essere immortalata in uno dei protagonisti di "Barbarian II", dove una sua *digitalizzazione* è servita come base per il disegno dello *sprite* principale del gioco.

WILLIAMS Società statunitense impegnata nel settore dell'elettronica sin dal 1943, entrata nell'industria dei videogiochi nel 1979 con "*Defender*". Incoraggiata dal clamoroso successo dello *shoot 'em up*, la Williams produsse negli anni '80 diversi altri titoli entrati nella storia, fra cui ricordiamo "*Robotron: 2084*", il *gioco di labirinto* "Make Trax" (noto anche come "Crush Roller") e "Stargate", *sequel* di "Defender" pressoché identico all'originale.

WILLIAMS, ROBERTA Probabilmente la più nota autrice di videogame di tutto il mondo, Roberta Williams è stata la fondatrice della *Sierra*, *software house* statunitense specializzata

nella realizzazione di *avventure grafiche*. La società, nata per distribuire la prima versione della notissima saga di "King's Quest", ha prodotto negli anni numerose serie di successo, fra cui "Space Quest", "Manhunter", "Police Quest" e altre. Ciò che accomuna tutti questi prodotti è proprio il coinvolgimento della Williams, che cura spesso personalmente la stesura delle trame e i controlli-qualità dei nuovi titoli, adeguandoli alla sua filosofia di "giochi per tutta la famiglia".

WING COMMANDER *Programma* ideato da Chris Roberts e prodotto originariamente per *PC* dalla *Origin* nel 1991. "Wing Commander" è stato il primo gioco a fare uso massiccio della tecnica del *texture mapping*, qui impiegata per raffigurare dettagliatissime astronavi. L'azione, ispirata alla serie di telefilm degli anni '70 "Battlestar Galactica", segue le gesta dei piloti di caccia stellari di stanza sull'ammiraglia "Tiger Claw", in perenne lotta contro l'impero extraterrestre dei felinoidi Kilrathi. Oltre che dall'eccellente aspetto grafico, "Wing Commander" è caratterizzato dalla continua produzione di *data disk* che migliorano ed espandono il gioco con *sintesi vocale* (per le *macchine* dotate di adeguata *scheda audio*) e nuove avventure per il protagonista,

che si trova col tempo incolpato della distruzione della Tiger Claw e in lotta contro i nuovi, misteriosi caccia "invisibili" dei Kilrathi.

WIZ KIDZ Termine di origine californiana (trad. "maghetti") con cui venivano indicati in passato i giovanissimi programmatori che riuscivano a ottenere strabilianti prestazioni dal proprio *home computer*. Questi leggendari personaggi, fra cui annoveriamo molti autori di videogiochi quali *Steve Jobs* e *Chris Gray,* sono gradatamente scomparsi, probabilmente a causa della sempre crescente complessità tecnica delle *macchine* utilizzate.

WIZBALL *Programma* ideato da Chris Yates e Jonathan Hare e prodotto originariamente per *C-64* nel 1987 dalla *Ocean*. Nella trama alquanto contorta di "Wizball", il giocatore controllava un mago trasformatosi in zucca, che doveva recuperare delle gocce di vernice per restituire colore al mondo, ridotto al bianco-e-nero da un perfido incantesimo. Il gioco ottenne un enorme successo grazie alle sue eccellenti qualità audiovisive e al *concept* originale, ma la Ocean rifiutò di pagare alcun premio di produzione agli autori, che decisero di fondare la *Sensible Software* per autoprodursi. "Wizball" ha avuto un *sequel* innovativo quanto l'originale nel 1992, intitolato "Wiz Kid".

WOAKES, PAUL *Game designer* e *programmatore* autore di alcuni fra i più innovativi ed efficienti *motori* grafici mai prodotti. Suoi sono gli effetti tridimensionali ad alta velocità di "*Encounter*", il motore vettoriale impiegato dalla serie di *avventure grafiche* di grande successo "Mercenary" e le *routine* di *3D* del velocissimo "*Backlash*" per *Amiga*.

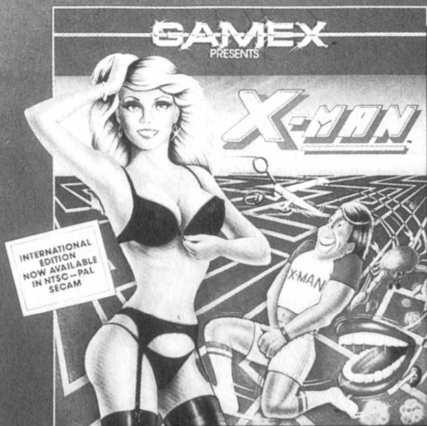
WONDER BOY *Coin-op* prodotto dalla *Sega* nel 1986. "Wonder Boy" (trad. "Ragazzo Prodigio") è anche il soprannome del suo protagonista Tom Tom, un giovanissimo cavernicolo che affronta i numerosi livelli di questo semplice ma avvincente *platform game* armato solo di un'accetta da lancio e di uno skateboard, con il quale può raggiungere alte velocità. Nonostante lo schema di gioco semplicissimo, basato per lo più sulla memorizzazione della posizione degli avversari, "Wonder Boy" riscosse un grande successo, che condusse alla produzione di vari *sequel* fra cui ricordiamo il complessissimo "Wonder Boy in Monster Land", "Wonder Boy III - The Dragon's Trap" e "Wonder Boy in Monster World".

WOODS, DAN Coautore del primo *adventure* della storia dei videogiochi, "*Colossal Caves*".

WRIGHT, WILL *Game designer* noto so-

prattutto per avere ideato "*Sim City*", nato sulla base di un vecchio *editor* per la creazione di scenari da lui scritto per lo *shoot 'em up* "Raid on Bungeling Bay", prodotto nel 1985 dalla *Broderbund* per *Commodore 64*. È stato calcolato che Wright abbia guadagnato oltre due miliardi e mezzo di lire per i soli diritti di *conversione* di "Sim City" per *Super NES*.

X-MAN Primo titolo erotico-pornografico della storia ufficiale dei videogame, "X-Man" era prodotto dalla presto scomparsa GameX, che riuscì tuttavia a ottenere notevoli profitti da quella *cartuccia* per *VCS*, venduta a un prezzo quasi doppio del normale. Il gioco era una semplice variante di "*Pac-Man*" in cui un personaggio pericolosamente scoperto si spostava in un labirinto popolato da micidiali forbici vaganti e altri avversari. Completando i vari *livelli*, era poi possibile osservare degli *intermezzi* in cui compariva una donna completamente nuda in atteggiamenti alquanto espliciti. Benché il titolo fosse estremamente semplice e banale, molti giocatori caddero vittime della curiosità per un simile prodotto, scoprendo solo ad acquisto fatto che le capacità grafiche del *VCS* si adattavano molto poco a rappresentare anche solo con il minimo di realismo necessario i temi trattati.





Pubblicità di "X-Man".

XONOX Società statunitense nota per aver tentato nei primi anni '80 di rivoluzionare il settore allora floridissimo dei videogiochi su *cartuccia*. Fra le idee più geniali e purtroppo fallite a causa di problemi organizzativi e vari giochi di potere, ricordiamo il lancio nel 1984 delle cartucce "double ender" e l'anno successivo dei "Repro-Center". Le prime erano semplici cartucce che racchiudevano una doppia circuiteria: a seconda del lato inserito nella *console* si otteneva uno di due giochi completamente diversi, permettendo sia all'utente che

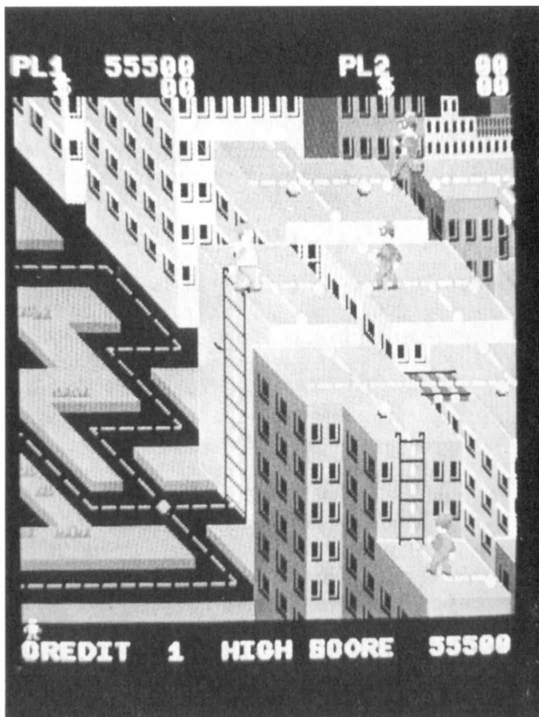


Una cartuccia Xonox.

al produttore di risparmiare sui costi del materiale. I secondi rappresentavano invece un concetto del tutto innovativo di negozio, in cui l'acquirente poteva farsi duplicare in pochi istanti il gioco desiderato su un'appostita cartuccia riscrivibile: una sorta di forma di noleggio che diminuiva enormemente i costi di stoccaggio ma apriva una remota possibilità di *pirateria*.

ZACCARIA Unica società europea ad avere avuto un ruolo di spicco nella storia della produzione dei flipper, da sempre monopolizzata dagli Stati Uniti, l'italiana Zaccaria è anche la sola casa del nostro paese che abbia mai realizzato *coin-op* di qualità paragonabile alla produzione straniera. Lanciati nel 1980, "Quasar", "Skorpion" e "Laser Battle" vennero accolti positivamente dalla critica e dal pubblico, subito seguiti da "Money Money" e "Jack Rabbit", varianti di "*Pac-Man*" e di "*Q*Bert*" con personaggi modificati e ambientate in colorati scenari tridimensionali. La Zaccaria purtroppo chiuse poco tempo dopo, e i giochi non ebbero alcun seguito.

ZAXXON *Coin-op* prodotto dalla *Sega* nel 1981. "Zaxxon" fu il primo gioco a impiegare una rappresentazione grafica in *isometria*, presto imitata da diversi altri produttori. Scopo

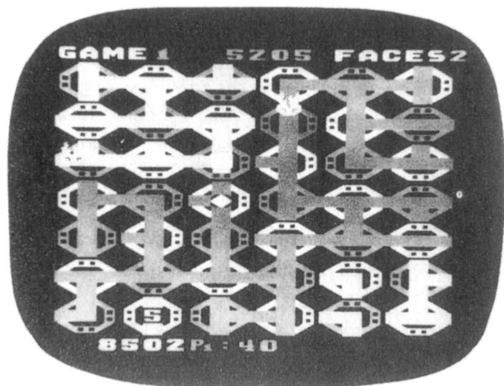


"Money Money" della Zaccaria.

del gioco era pilotare un piccolo caccia stellare in una missione di incursione su una serie di fortezze nemiche sospese nello spazio, sino a incontrare e distruggere il robot lanciamissili che dava il nome alla *macchina*. "Zaxxon" era caratterizzato da una notevole complessità nel controllo del veicolo protagonista, capace di muoversi nelle tre dimensioni, che ne fece uno dei primi cosiddetti "mangiasoldi".

ZENJI Strano gioco di *labirinto* progettato dall'abilissimo Tony Ngo e prodotto dalla *Ac-*

Zenji



tivision per tutti i principali sistemi, "Zenji" è il primo e unico esempio di videogioco basato sui principi della filosofia Zen. Il piano di gioco era costituito da una serie di tasselli rotanti su cui erano "incisi" percorsi con diversi orientamenti. Il giocatore, nei panni di una indefinita "Entità", doveva manipolare i tasselli in modo da formare un percorso che unisse una luce pulsante posta al centro del labirinto ("L'Uno") con una serie di punti posti lungo il perimetro esterno ("I Molti"), evitando nel contempo che delle "fiamme tentatrici" vaganti raggiungessero questi elementi. Il *concept* misticheggiante era sottolineato da una melodia di stampo orientale e dai consigli dell'autore riportati nel manuale d'istruzioni, come "non sforzatevi di riuscire, lasciate la mente libera di manipolare i pezzi senza costrizioni e supererete qualsiasi ostacolo".

ZOOM Effetto grafico chiamato anche di "compressione/espansione". Analogamente alla funzione di zoom delle telecamere e macchine fotografiche, lo zoom su un'immagine digitale "avvicina" il soggetto, rendendo possibile esaminarne i dettagli o lo "allontana" (zoom negativo). Questa possibilità, disponibile via *hardware* su alcune *macchine* e ottenuta con apposite *routine* su altre, ha tuttavia notevoli

limiti: poiché le immagini sono composte da *pixel*, infatti, ingrandirle ne rivela i contorni composti da linee ortogonali, con un poco piacevole effetto detto gergalmente di "spixellamento". La soluzione consiste ovviamente nel partire da immagini dettagliate di grandi dimensioni e comprimerle nell'uso normale con uno zoom negativo, ma la cosa comporta un maggior dispendio di memoria e possibili rallentamenti nell'azione.

ZORK, TRILOGIA DI Ambientato fra le misteriose rovine del Grande Impero Sotterraneo, "Zork" è senza dubbio la più famosa *avventura testuale* di tutti i tempi. Il *programma*, nato da un'idea originale di Tim Anderson elaborata dai ricercatori del MIT (Massachusset Institute of Technology) *Mark Blank, Bruce Daniels* e *Dave Lebling* era originariamente un immenso ammasso di *codice* e dati progettato per il *computer* dell'istituto di ricerca. La versione per sistemi domestici fece la sua comparsa divisa in tre parti separate nel 1981, segnando immediatamente un nuovo standard per il mercato, abituato a prodotti infinitamente meno complessi e "intelligenti". Il gioco in sé era poco più di una caccia al tesoro, ma il pubblico apprezzò tanto la gran quantità di ottimo testo e l'efficientissimo *parser* di cui era dotato

da richiedere e stimolare la produzione di dozzine di nuovi titoli, anch'essi sviluppati come "Zork" grazie a un *linguaggio* appositamente studiato battezzato dagli autori "ZIL".

ZX 81 Vedi *Sinclair ZX 81.*

ZX SPECTRUM Vedi *Sinclair ZX Spectrum.*

Bibliografia

Riviste

Commodore Gazette, IHT Gruppo Editoriale, Periodicità variabile, nn. Febbraio 1986-Luglio/Agosto 1993

Commodore Horizons, Scot Press Ltd. (U.K.), Dicembre 1985

Computer Games, Alberto Peruzzo Editore, Mensile, nn. 1-7

Console Mania, Xenia Edizioni, Mensile, nn. 1-21

CU - Commodore User, Emap Publications (U.K.), Mensile, Giugno 1986-Dicembre 1989

CVG - Computer + Video Games, Emap Publications (U.K.), Mensile, nn. 30-130

CVG - Computer + Video Giochi, Gruppo Editoriale Jackson, Mensile, nn. 1-20 e Speciali

EG - Electronic Games, Edizioni JCE, Mensile, nn. Gennaio 1984-Aprile 1986

Game Power, Studio VIT, Mensile, nn. 1-17

GamePro, IDG Communications (U.S.A.), Mensile, nn. 1-29

Games Master International, Newsfield (U.K.), n. 2
HC - Home Computer, Gruppo Editoriale Jackson, Mensile, nn. 1-15
K, Glénat Italia, Mensile, nn. Dicembre 1988-Dicembre 1992 e Speciali
Login, ASCII Magazine (Giappone), Quindicinale, nn. Gennaio 1990-Agosto 1993
The Games Machine, Xenia Edizioni, Mensile, nn. 1-55
Tilt Microloisirs, Éditions Mondiales S.A. (Francia), n. 100
Video Games, Pumpkin Press (U.S.A.), n.18
Videogiochi, Gruppo Editoriale Jackson, Mensile, nn. 1-45 e Speciali
Your Computer, Focus Magazines Ltd. (U.K.), Mensile, nn. Marzo 1985-Marzo 1988
Zzap!, Xenia Edizioni, Mensile, nn. 1-72

Libri

Avventure - Guida pratica alla creazione di giochi di avventura, Enrico Colombini, Gruppo Editoriale Jackson, 1985
Kinshi - Censure giapponesi, Silvio Andrei (a cura di), Libreria dell'immagine, 1992
Manuale di Giochi Elettronici, AA.VV., Forte Editore, 1984
Pinball, Gary Flower & Bill Kurtz, Chartwell Books Inc. (U.S.A.), 1988
Pinball Art, Keith Temple, H.C. Blossom (U.K.), 1991

Shoot the Robot, then Shoot Mom, Timothy Skelly, Contemporary Books Inc. (U.S.A.), 1983
Slot Machines and Coin-Op Games, Bill Kurtz, Chartwell Books Inc. (U.S.A.), 1991
Strategie Vincenti per i tuoi Games, System Editoriale, 1985
Video Games - Incontro con i Videogiochi, AA.VV., Basaia Editore, 1983
Videogiochi, David Hulme, MEB, 1983

Altre fonti

CES Acts, aa.vv., CES, 1991-1993
ECES Acts, aa.vv., ECES, 1991-1993
Il videogioco come media di frontiera. Nuovi orizzonti dell'immagine interattiva, Fabio Rossi, in Ciemme 104, Cinit Cineforum Italiano, 1993

Ringraziamenti

L'autore desidera ringraziare per la gentile collaborazione le seguenti persone, senza il cui aiuto e supporto questo libro non sarebbe mai stato realizzato: Matteo Bittanti, Bonaventura DiBello, Franco Fossati, Stefano Giorgi, Armando Mazzola, Barbara Perego, Barbara Piras.



Domino





E. Spagnol
DIZIONARIO
DELLE CITAZIONI

Servio Marzio
CUM GRANO SALIS
Il latino per l'uomo
di mondo



B. Ronchi Della Rocca
SI FA, NON SI FA
Il piccolo galateo

C. Lapucci
CIELO A PECORELLE
I segni del tempo nella
meteorologia popolare



DIZIONARIO DI
MITOLOGIA CLASSICA

G. Falabrino
A DIR LE MIE VIRTU'
100 anni di slogan pubblicitari

Finito di stampare il 15 novembre 1993
dalla Garzanti Editore s.p.a., Milano


0009752
F. ROSSI
DIZIONARIO DEI
VIDEOGAMES-1A ED.
GARZANTI-VALLARDI
MILANO

**Dai titoli classici ai più innovativi,
gli autori, le tecniche e i personaggi dei videogiochi**





Dizionario dei VIDEOGAME

Fabio Rossi

19